

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO ... E. R... NEA

AÑO 1 / N° 5 | ABRIL 08 | ARG $7.90



LOST

PERDIDOS EN EL JUEGO DE LA SERIE

PLACAS DE VIDEO

CUAL COMPRAR

ZOMBIES

GUIA DE SUPERVIVENCIA

GEORGE BUSH BETA TESTER

BATTLEFIELD heroes™

CON ESTE NOS SALVAMOS



CELULARES
VUELVE N-GAGE

REVIEWS: WARHAMMER 40K: SOULSTORM | SINS OF A SOLAR EMPIRE | EXPERIENCE 112
ENCICLOPEDIA #5 | ABANDONWARE | LOS JUEGOS DEL FUTURO | ¡Y MUCHO PICOR!



SUMARIO

3 GARY GYGAX | **7** COMPLETION ANXIETY DISORDER | **8** THE LAST STARFIGHTER | **12** LOS JUEGOS DEL FUTURO | **14** ZOMBIES | **19** FRANK & FLUKE | **20** GAYMERS | **22** BATTLEFIELD HEROES | **30** FREE TO PLAY | **32** **REVIEWS** WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – SOULSTORM, LOST: VIA DOMUS, SINS OF A SOLAR EMPIRE, FLIGHT SIMULATOR X: ACCELERATION, PENUMBRA: BLACK PLAGUE, EXPERIENCE112 | **45** MÓVILES | **48** UN REVOLTIJO BÁRBARO | **50** GUÍA VGA | **53** IRROMPIBLES VS. CRYSIS | **56** CORREO



16. ZOMBIES



34. LOST: VIA DOMUS



50. GUÍA DE PLACAS DE VIDEO



53. IRROMPIBLES VS. CRYSIS

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Con cada número de [IRROMPIBLES] hacemos entrega de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡Colecciónenla! Este mes: Deus Ex, Winning Eleven, Hironobu Sakaguchi, Geoff Crammond, Game Boy Color, Neo-Geo Pocket Color, Bandai Wonderswan Color.

¿Opiniones? Escríbannos a **revista@irrompibles.com.ar**

TUMBAS DE ALUMINIO

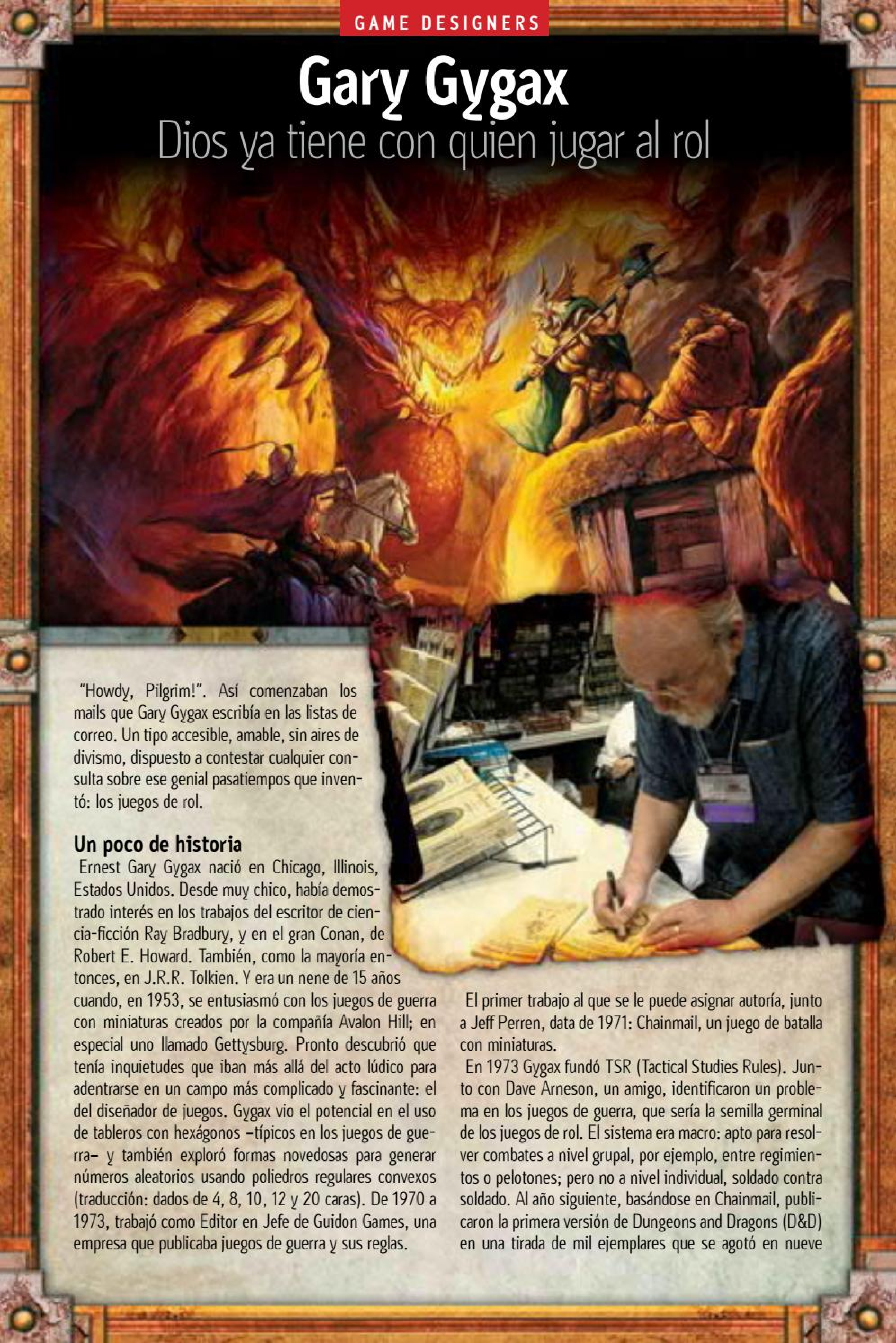
La guerra entre las consolas y las PC estos últimos años ha sido peor. En el sentir de la gente, jugar en una PC es caro y complicado. Una máquina ultra sofisticada queda obsoleta en dos o tres años. Las consolas, por otro lado, son sencillas y –pensando en el resto del mundo, no en nuestro país– baratas. Uno pone un disco y ya, a jugar sin preocuparse de otra cosa que del juego en sí mismo. De modo que las mejores PC son vistas como brillantes tumbas. Es común oír que el mercado de los juegos de computadora acelera en una espiral que lo llevará a la extinción. Por eso, las compañías piensan dos veces antes de desarrollar juegos triple A para PC.

En noviembre pasado, el lanzamiento de dos monstruos tecnológicos, Crysis y Unreal Tournament 3, provocaron una ola de pánico entre las casas editoras. En los EE.UU. –el máximo referente en cuanto a éxito comercial–, Crysis vendió apenas 86.633 unidades; todavía peor resultó el caso de UT3, con 33.995 unidades. Aplastados por varios millones de dólares en rojo, ambos títulos engrosaron la lista de ejemplos de lo mal que está el mercado de juegos para PC.

Tres meses más tarde, EA anunció que Crysis había alcanzado ventas platinum, es decir, un millón de unidades. UT3 recibió la misma noticia. Nada mal. Posiblemente, al salir ambos juegos encontraron los estantes de ventas superpoblados con otros títulos del género, como BioShock, Call of Duty 4 y The Orange Box; y esto, sumado a los inmensos requerimientos de hardware, demoró los grandes números. De todos modos, tanto Crytek como Epic han buscado soluciones para vender mejor. Crytek presentará una versión del CryEngine 2 para consolas, aunque aún no habló de convertir a Crysis; en tanto Epic acordó comercializar todos sus juegos –incluyendo UT3– por medio de Steam y con un descuento.

El mercado de los juegos de PC no agoniza. Lo que agoniza es el modelo de ventas. Después de todo, World of Warcraft cobra US$14.95 mensuales a sus más de 10 millones de miembros. Ante números de tal magnitud, no se puede hablar de tumbas.

[i] Dan



Gary Gygax
Dios ya tiene con quien jugar al rol

"Howdy, Pilgrim!". Así comenzaban los mails que Gary Gygax escribía en las listas de correo. Un tipo accesible, amable, sin aires de divismo, dispuesto a contestar cualquier consulta sobre ese genial pasatiempos que inventó: los juegos de rol.

Un poco de historia

Ernest Gary Gygax nació en Chicago, Illinois, Estados Unidos. Desde muy chico, había demostrado interés en los trabajos del escritor de ciencia-ficción Ray Bradbury, y en el gran Conan, de Robert E. Howard. También, como la mayoría entonces, en J.R.R. Tolkien. Y era un nene de 15 años cuando, en 1953, se entusiasmó con los juegos de guerra con miniaturas creados por la compañía Avalon Hill; en especial uno llamado Gettysburg. Pronto descubrió que tenía inquietudes que iban más allá del acto lúdico para adentrarse en un campo más complicado y fascinante: el del diseñador de juegos. Gygax vio el potencial en el uso de tableros con hexágonos –típicos en los juegos de guerra– y también exploró formas novedosas para generar números aleatorios usando poliedros regulares convexos (traducción: dados de 4, 8, 10, 12 y 20 caras). De 1970 a 1973, trabajó como Editor en Jefe de Guidon Games, una empresa que publicaba juegos de guerra y sus reglas.

El primer trabajo al que se le puede asignar autoría, junto a Jeff Perren, data de 1971: Chainmail, un juego de batalla con miniaturas.

En 1973 Gygax fundó TSR (Tactical Studies Rules). Junto con Dave Arneson, un amigo, identificaron un problema en los juegos de guerra, que sería la semilla germinal de los juegos de rol. El sistema era macro: apto para resolver combates a nivel grupal, por ejemplo, entre regimientos o pelotones; pero no a nivel individual, soldado contra soldado. Al año siguiente, basándose en Chainmail, publicaron la primera versión de Dungeons and Dragons (D&D) en una tirada de mil ejemplares que se agotó en nueve







meses. Este es considerado el primer juego de rol moderno –con aporte esencial de ambos autores–, ya que crearon algunos de los conceptos fundamentales del juego de rol: clases, razas y características de los personajes (fuerza, destreza, sabiduría, constitución, inteligencia y carisma); el alineamiento (ética/moral); los puntos de experiencia y niveles de habilidad; combate ofensivo y defensivo (con armas, armadura y hechizos); etcétera. Honestamente, D&D no es el mejor juego de rol, sino que es algo mediocre, pues sus reglas son algo complejas y a veces hasta ilógicas; pero fue el primero, y eso lo ha posicionado en la mente de todo jugador de una manera especial.

A principios de 1977, TSR publicó Advanced Dungeons and Dragons (AD&D), cuyas reglas no eran compatibles con las de D&D: ambos productos se comercializaban por separado. AD&D tuvo mucho más éxito y apoyo, y

GYGAX Y LOS MMORPG

Los juegos de rol tradicionales nacieron como una actividad lúdica casi enigmática y para unos pocos. Se jugaba en los campus de las universidades, en la privacidad de los hogares, en reuniones prácticamente secretas. Como toda novedad, fue resistida por una gran parte de la sociedad, que consideraba a quienes jugaban rol como personas emocionalmente inestables o fuera de su sano juicio.

Es comprensible: si uno no sabe que los seis tipos de la habitación de al lado están jugando al rol, las carcajadas, voces cargadas de orgullo, ruidos extraños y los gritos de "¡Me tiro arriba del caballo y desenfundo mi espada!" o "¡Corramos todos hacia el dragón!" suenan, definitivamente, a cosa de locos.

En la actualidad, aunque millones juegan al rol con libros de reglas, lápices y dados, los videojuegos acaparan el género. Gygax nunca los aprobó del todo. Para él, por más increíbles y realistas que sean los gráficos, no se pueden comparar con una de las mayores facultades humanas: la imaginación.

"No hay contacto real, no hay vida –dijo en 2006 acerca de los juegos en línea–. Todo ha sido trasladado a una computadora, y la imaginación no funciona de la misma forma que cuando estás realmente junto a un grupo de personas. Me recuerda a cierta vez que escuché a unos chicos hablando sobre si les gustaba la radio o la televisión; entonces le pregunté a uno de los pequeños por qué prefería la radio, y me contestó: 'Porque las imágenes son mucho mejores'".





por eso hubo miríadas de Libros de Reglas, Suplementos, Módulos de Aventuras y un largo etcétera. Hoy es un fenómeno de culto con más de mil millones de dólares vendidos en libros y accesorios. Se estima que más de 20 millones de personas juegan rol.

La carrera de Gygax como diseñador de juegos no se agotó en AD&D. Continuó con otros juegos como Gamma World (1981), Cyborg Commando (1987), Dangerous Journeys (1992), Lejendary Adventures (1999); Castles & Crusades (2005); y también con juegos de guerra con miniaturas, juegos de tablero y hasta variantes de ajedrez (el tridimensional Dragon Chess de 1985).

TSR, su compañía, fue adquirida por Wizards of the Coast en 1977, la cual fue comprada luego por Hasbro, que actualmente publica una gran cantidad de juegos.

CRPG

Fue inevitable que el juego de rol o RPG (Role Playing Game) llegara al mundo de las computadoras, en donde es uno de los géneros más queridos.

Los que se consideren fanáticos de los Computer Role Playing Games seguramente hayan disfrutado alguno de los muchos títulos basados en el universo de Dungeons and Dragons. Los más conocidos de la última década han sido las series de Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights 1 y 2, y Pool of Radiance. La mayoría de ellos están situados en el mundo de Forgotten Realms, pero también ha habido juegos en otros universos de D&D, como Mystara, Dark Sun, Planescape, Ravenloft (vampiros), Dragonlance, Eberron, Al-Qadim (árabe) y el mismísimo Greyhawk, que fue creado por Gygax en las campañas de su grupo de rol.

El legado de Gygax

La grandeza de Gary Gygax no se limita a la creación de un par de universos: lo más importante es cómo su juego de rol influyó en aquellos que le siguieron. Dungeons and Dragons construyó un puente entre el mundo no interactivo de los libros y las películas, y la apasionante industria de los videojuegos.

Son mayoría los juegos que no pertenecen a sagas basadas en universos originarios de D&D –juego en el que Gygax no estuvo implicado directamente desde 1985– pero que, sin embargo, comparten una o más características de todo juego de rol que fue creado por él. Por ejemplo, todos los personajes tienen puntos de vida. O se usa el sistema de puntos de experiencia para que el personaje suba de nivel y tenga acceso a nuevas habilidades o mejore las que ya posee. O requieren que los personajes lean libros para obtener ciertas habilidades (magia). O van delineando la moral del personaje en base a las decisiones que el jugador toma en nombre de su avatar (alineamiento). Y en casi todos los juegos, es posible que un grupo de aventureros se una para combatir y cumplir la misión, y esto es algo también esencial del juego de rol.

De más está agregar que Gygax también ha sido una influencia fundamental en los MMORPG (juegos de rol masivos online). Así que podríamos afirmar que, si hemos disfrutado de juegos tan disímiles como Diablo, Fallout, Deus Ex, Planescape: Torment, Lineage, Freedom Force, la serie Ultima, Final Fantasy o World of Warcraft, mucha de nuestra felicidad se la debemos a este extraordinario diseñador.

Gary Gygax falleció el pasado 4 de marzo, en su casa de Lake Geneva, Wisconsin, a la edad de 69 años.

[i] Pedro F. Hegoburu | Avatar



NINJA REFLEX
Una versión especial para Windows de este divertido fichín de artes marciales, hecho en principio para Wii y DS, se puede descargar por US$8,95 desde www.steamgames.com (o gratis como demo) y disfrutar con el mouse sin deshidratarse.



LEGO INDIANA JONES Y LEGO BATMAN
Ya disfrutamos con la trilogía de Star Wars, y ahora les toca su turno a dos héroes. El Indy armable repartirá sus aventuras en tres entregas, siguiendo la trilogía fílmica original, y se lanzará después de la nueva película. Unos tres meses más tarde, llegará el nuevo revival fílmico de Batman, y con él, la adaptación legomática. Lego Batman tendrá 18 niveles para jugar con los héroes que, una vez completados, abrirán 18 niveles más para jugar con los villanos. Se desarrollará en Ciudad Gótica, y estarán el Guasón, Dos Caras, Killer Croc, Gatúbela, Mr. Freeze y el Pingüino, entre otros patoteros.

BIOSHOCK 2
Lanzado en agosto de 2007 para PC y Xbox 360, el poderoso BioShock alcanzó los dos millones de unidades vendidas. No es una venta a lo "Big Daddy", pero asegura la secuela, que ya se encuentra en producción por el flamante estudio que 2K abrió en el condado de Marin, California. Se dice que BioShock 2, todavía sin nombre confirmado, estará listo a fines de 2009.

Quake Live
El viejo Quake III Arena vuelve a las andadas



Ya casi explota el nuevo concepto F2P. Pueden ver los detalles en nuestra nota de tapa. Otro que va a probar suerte con el nuevo modelo comercial es id Software. Quake Live, antes conocido como Quake Zero, será gratis para los jugadores, que podrán descargar el juego completo desde www.quakelive.com, pero generará dinero a través de publicidad. Para ello, id se asoció a IGA Worldwide, una compañía experta en anuncios in-game.

Quake Live, una versión casi idéntica al Quake III Arena original, contará con tablas de posiciones globales y "matchmaking" (el sistema que equipara a los jugadores por habilidad); se podrá jugar con PC o Mac; y tendrá su versión para Xbox Live Arcade, convertida por los muchachos que nos trajeron Call of Duty.

The Graveyard
Poesía en tiempo real

Nunca habíamos experimentado con la PC (o Mac) algo tan maravilloso en su simplicidad pero, al mismo tiempo, tan potente. The Graveyard no es un juego, sino un experimento sobre la poesía; quizás sea correcto pensarlo como una pintura en movimiento. Es para sentir y evocar.

Simplemente hay que acompañar a una abuela desde la puerta del cementerio hasta un lejano banquito y sentarse con ella a escuchar una canción. Luego, regresar para que termine. Dura sólo minutos.

Sus creadores, Auriea Harvey y Michaël Samyn, invitan a pagar US$5 por una versión que incluye al azar la muerte de la viejita.

Se baja desde www.tale-of-tales.com, donde verán otros experimentos igualmente sorprendentes, como The Endless Forest y The Path, finalista del Independent Games Festival 2008.



Completion Anxiety Disorder

Todos los juegos que dejás sin terminar

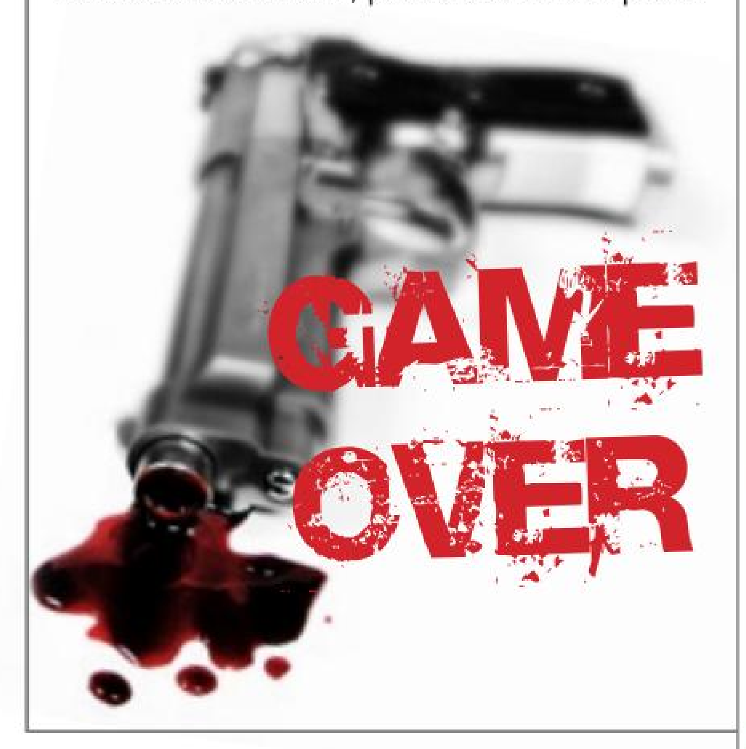
Te aburriste, te frustraste, te enconchaste, te desilusionaste, te enamoraste de otro o te pusiste viejo, y tu colección de videojuegos cuenta con más títulos sin terminar que con honoríficas conquistas. Nos pasa a muchos y hasta tiene nombre: Desorden de Ansiedad de Finalización (Completion Anxiety Disorder).

Sí, es lógico que no pases el primer nivel de un juego malo, y hasta te rendimos honores si te aguantaste más de una hora tratando de entender E.T. (Atari 2600). ¿Pero qué pasó con esos que te consumieron los primeros días y nunca volviste a retomar? En el foro de irrompibles.com, y hablando del tema, nuestros propios micos culpan a la vejez y la experiencia por los juegos inconclusos. "Dicen por ahí que los gamers veteranos avanzan el 40% de un juego, y ahí lo dejan si no les quema la cabeza como para continuarlo", dice un Rolo que no cita sus fuentes. "Yo, con 20 años aproximadamente de fichineo, sin lugar a dudas me puse más exigente a la hora de criticar los juegos –agrega Balkor–. También me di cuenta de que eso te lleva a que poco y nada te guste y a perder esa magia que tenían los juegos en sus inicios". Y esta es sólo una de las causas.

Podríamos levantar la pancarta de la frustración ante esos niveles impasables que te saturan la paciencia, pero todo gamer experimentado sabe que los juegos de antaño eran bastante más jodidos que los actuales. Gamasutra destaca que nuestra atención puede estar demasiado difusa con los diferentes estímulos actuales: televisión, Internet, Gadgets, juegos flash, MMORPG, consolas, PC. Si le sumamos las horas laborales, podría considerarse imposible llegar a la cúspide de un juego. Pero, ¿no pasamos incontables horas en el WoW o en algún flash adictivo? ¿Dónde está la verdadera razón de nuestra reticencia? Gamasutra tiene una buena teoría: compara los juegos a las relaciones amorosas y al miedo al compromiso. Quizás nuestro desorden tiene que ver con no querer dar el próximo paso en la relación, preferir la química y juego de seducción del inicio. Queremos evitar los corazones rotos, el fin de nuestras correrías, el desgaste de la libido. Queremos preservar la experiencia que nos cautivó. Y sí, hay algo de amor y calentura con los fichines. Y quizás la solución esté en madurar nuestras aficiones, así como maduramos en nuestras relaciones. Saber que las desilusiones pueden combatirse con grandes finales que nos perdemos por cobardía o falta de empeño

Si recuperamos la inocencia del comienzo y le agregamos la madurez de la experiencia, quizás los únicos juegos inconclusos en nuestro haber sean los que nunca debieron ser creados.

Constanza Villanueva | Connie



The Last Starfighter

El último de los mohicanos espaciales



Corrían los años 80. Alfonsín ya aburría en el Gobierno, y E.T. viajaba en un huevo de pascuas. Eran los años de lo pop, el glam, y Dan, nuestro Director, andaba por la calle con flequillo y un jean Fiorucci. Si tenías un reloj con calculadora, eras un "namber wan", y por la radio sonaban Van Halen y Europe. The Final Countdown. The Final Fucking Countdown. Qué grasada.

¡Y el cine también era una grasada! Bah, la mayoría. Los clásicos serán siempre los clásicos. Volver al futuro, Indiana Jones, Los Goonies... joyas de la época que perduran hoy en día. Pero bajo la sombra de estas reliquias cinematográficas, crecían otras gansadas con el afán de repetir una fórmula similar, casos como Masters of the Universe o la estúpida Mi amigo Mac.

Algunas de estas películas, hechas por pura especulación, no resultaron tan populares o perdurables como los clásicos antes mencionados, pero otras sí alcanzaron un status de culto. Es el caso de The Last Starfighter (El último guerrero espacial). Y, ¿por qué nos compete? ¡Pues porque involucraba a un gamer heroico que salvaba galaxias enteras! La película salió en la época de mayor auge de las recreativas. Nos referimos a juegos como Pac-Man, Kung-Fu Master, Galaxian, Ghosts 'n Goblins, Moon Patrol. ¡Altos fichines!

En la película, de 1984, Alex Rogan era un adolescente de clase humilde que se la pasaba enviciado con el Starfighter, un juego de naves espaciales en el que debía salvar a una raza alienígena de las garras del malvado Xur. Un día, Alex logra un récord absoluto en el juego y es visitado por Centauri, creador del fichín. Para su sorpresa, Alex descubre que en verdad el videojuego es una máquina de reclutamiento distribuida por toda la galaxia, creada con el fin de encontrar al artillero espacial más grosso de todos. Al elegido. ¡A Neo! El malvado Xur es real, y el conflicto intergaláctico también. Entre idas y vueltas, conflicto va, conflicto viene, Alex salva el día, se queda con la chica y se muda al espacio. Un gamer como vos.

The Son of the Last Starfighter

Sí, se rumorea por toda la red que habría una secuela en camino. Dicen que será el hijo de Alex y que el mismo director se haría cargo. Bleh.

La peli era cálida, entretenida y, además, fue una de las pioneras en el uso de efectos visuales en CGI. Por eso la recordamos con gracia. Lo extraño es que nunca se lanzó un videojuego de Starfighter. Hacer uno era muy caro en esa época. Y el de la peli era de utilería. Las imágenes habían sido generadas por computadora. Era un juego de vectores, como el de Star Wars, pero mucho más grosso. Atari estuvo a punto de hacerlo, pero lo canceló al poco tiempo. ¿Se imaginan? ¡Hubiera sido la locura! Claro que hoy en día sería un bofe, pero los nostálgicos estarían más que agradecidos. Sobre todo los que recuerden la película con cariño. Y si acaso sos uno de esos, metete en tinyurl.com/hjqpp y descargate el juego homenaje, hecho por uno de sus tantos fanáticos. ¡Es re buena onda, man, re copado!

i Marcos Pesquero | Braindead



Irrompibles #1



Irrompibles #2



Irrompibles #3



Irrompibles EXTRA



Irrompibles #4



Irrompibles #5

¡Suscribite a Irrompibles y recibí la revista en la puerta de tu casa! ¡No importa en qué lugar del país estés!

Informate en www.domuseditora.com.ar / www.irrompibles.com.ar

¡Suscripciones & números atrasados! DISPONIBLES

CHARTS



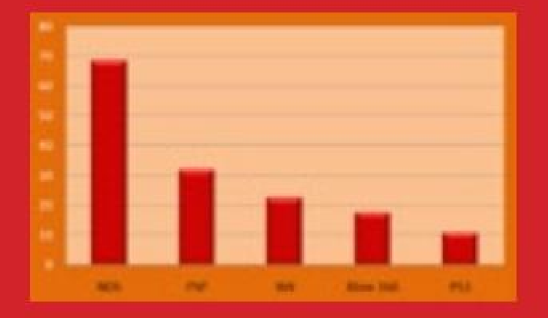
Juegos de PC (EE.UU.)
NPD Group, Inc. | Marzo

1. The Sims: FreeTime
2. Warhammer 40K: DW - Soulstorm
3. Call Of Duty 4: Modern Warfare
4. Sins of a Solar Empire
5. World Of Warcraft
6. World Of Warcraft: Battle Chest
7. World Of Warcraft: Burning Crusade
8. The Sims 2 Deluxe
9. Frontlines: Fuel of War
10. Command & Conquer 3: T. Wars



Juegos de consola (EE.UU)
VGchartz.com | Marzo

1. S. Smash Bros. Brawl (Wii): 1.576.990
2. Wii Sports: 127.330
3. Army of Two (X360): 86.784
4. Wii Play: 74.397
5. Call of Duty 4: M.W. (X360): 73.049



Consolas top (mundo)
VGchartz.com | Histórico

1. Nintendo DS: 68.550.000
2. Sony PSP: 31.950.000
3. Wii: 22.670.000
4. Xbox 360: 17.590.000
5. PS3: 10.870.000

+1 para Image Campus

Autodesk certificó profesores argentinos

El pasado mes de marzo, Michael Sehgal, Gerente de Entrenamiento y Certificación de Instructores de Medios y Entretenimiento de la División de Autodesk, visitó la Argentina para llevar a cabo el proceso de certificación de profesores para los productos Autodesk 3ds Max y Autodesk Maya.

Con antecedentes educativos en Computación Gráfica y Diseño Industrial, Michael cuenta con más de una década de experiencia en el desarrollo y entrenamiento para Corporaciones e Instituciones Educativas. Durante ocho años, se dedicó a dirigir equipos de las áreas de Efectos Visuales y Computación Gráfica en largometrajes de los principales estudios cinematográficos y de animación. Trabajó como Jefe de Entrenamiento Global y Desarrollo Técnico para Dreamworks Animation, SKG, en el cual participó de las películas Flushed Away y Madagascar, entre otras. Anteriormente, fue Jefe de Entrenamiento y artista digital en Sony Pictures Imageworks, donde trabajó en películas como Spider-Man, Harry Potter, Los Ángeles de Charlie y Stuart Little.

En este caso, los profesionales que participaron son instructores de Image Campus –www.imagecampus.com.ar– que convirtieron a esa institución argentina en el primer partner educativo de Autodesk en América Latina que logró la preciada certificación. Image Campus trabaja desde el año 2000 brindando capacitación en el uso creativo de medios y herramientas digitales, y en la implementación de planes de estudio orientados al desarrollo de competencias y habilidades necesarias para acceder al mercado laboral.

Felicitaciones entonces a los profes de Image Campus por esta iniciativa que, como país, nos pone en el mapa del mundo profesional del arte digital.

Vuelta al Cole

Microsoft ofrece precios rebajados

Microsoft de Argentina, con motivo de la vuelta a clases, ofrece Office 2007 versión Hogar y Estudiantes en promoción a $679. La campaña promocional también alcanza a Microsoft Student con Encarta Premium 2008, la última versión de la reconocida enciclopedia, que en esta edición cuenta con nuevo contenido con más de 72.000 artículos, 230 videos, 2.700 archivos de sonido y 51.600 imágenes, a un precio promocional de $149.

Los usuarios de Mac también son beneficiados con un precio preferencial de Office para Mac 2008 Hogar y Estudiantes a $439 (el precio usual de venta al público es de $799). Quienes quieran comprar el paquete Office para Mac 2008 Special Media Edition, lo encontrarán a $1199.

Microsoft además incluye dispositivos de hardware para completar la promo: el kit de teclado y mouse Wired Optical Desktop 500 a un precio rebajado de $99.

Juegos para iPhone

Gameloft trabaja en más de 15 títulos



La compañía editora y desarrolladora de videojuegos para teléfonos móviles desarrollará más de 15 juegos basados en el kit de desarrollo de software de Apple para iPhone (SDK). Aunque el paquete SDK fue presentado recientemente, los juegos sólo estarán disponibles para su compra una vez que el Apple Store –con aplicaciones que pueden ser descargadas al dispositivo por Wi-Fi o EDGE– se lance en junio de 2008.

Como se esperaba, el iPhone es un revolucionario dispositivo de juegos gracias a su pantalla panorámica táctil de 3,5 pulgadas, un potente procesador 3D y otras características innovadoras, como el acelerómetro.

Gameloft ya tiene una exitosa relación con Apple debido a la adaptación exclusiva de juegos de móvil para iPod. La compañía, que en la Argentina tiene dos de sus grandes centros de desarrollo (en Buenos Aires y en Córdoba), vende a diario más de 200 mil videojuegos en 80 países. Sus más de 200 títulos, incluyendo 40 juegos que han vendido más de 1 millón de copias en todo el mundo, han recibido año tras año las mejores puntuaciones de los medios de comunicación.

Elements

QB9 cosecha críticas excelentes



QB9 es una empresa argentina –con oficinas en Buenos Aires– dedicada a los juegos casuales y a los juegos en línea. Desde 2005 produce títulos para una variedad de plataformas, y entre sus clientes se encuentran empresas como Cartoon Network, Comedy Central, MTV, Mumbo Jumbo, TNT y VH1.

Lo nuevo de QB9 es un juego de ingenio para Windows inspirado en la alquimia, que combina los cuatro elementos –Agua, Aire, Tierra y Fuego– con una mecánica dinámica y muy adictiva. El objetivo es lograr pares de formas y tamaños y combos entre más de quince elementos que se descomponen y componen a partir de los cuatro primordiales.

Elements fue publicado por Mumbo Jumbo en diversos portales desde donde se lo puede descargar en versiones de prueba, o completo.

Más información en **www.qb9.net**. ¡Nuestras felicitaciones por este juegazo!

DEMOS



Sins of a Solar Empire
El 4X de las galaxias. Cuatro tutoriales, y dos mapas chicos y uno mediano para jugar contra la IA.
1,4 GB. Gamespot.com



Sam & Max: Chariots of the Dogs
¡Bosco desapareció de la faz de la Tierra! ¡Fueron los ELLOS! El Episodio 204 de las desopilantes aventuras del perro y el conejo. 99 MB. Telltalegames.com



Jack Keane
Cuatro capítulos de esta aventura gráfica germana al viejo estilo Monkey Island.
655 MB. Jack-keane.com



Penumbra: Black Plague
El survival horror donde la mejor arma es la cautela. Los revisamos en este número.
136 MB. Gamespot.com

¡Los videojuegos del futuro!

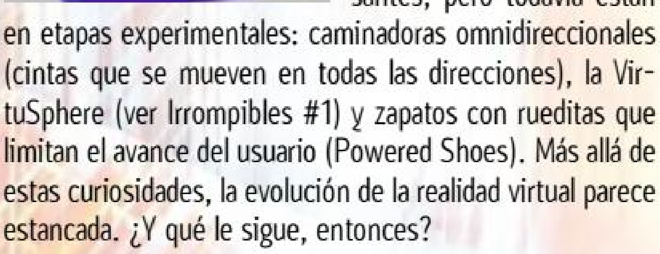
Los juegos que tus nietos van a jugar cuando estés muerto

Seamos realistas, a ninguno de nosotros nos quedan más de 20 años. La vida del gamer no es sana; ese vientre abultado que tienen ahí abajo es la prueba. Y es una verdadera lástima. Porque los mejores videojuegos son los que están por venir. ¡Son los videojuegos del futuro! Y de eso hablamos en este número: desde la realidad virtual hasta los chips en el cerebro. Para que sepan lo que se van a perder.



Los límites de la Realidad Virtual

Es cierto, de realidad virtual se viene hablando desde los años ochenta. Pero, ¿dónde está? El problema es que el desarrollo de tecnologías VR ha tocado un límite. Y no es un límite tecnológico, sino uno físico: el espacio es limitado; lo virtual, no. Uno, dentro de un mundo virtual, puede ver montañas en el horizonte, a 500 metros de distancia. Pero, en realidad, está encerrado en un cuarto. ¿Cómo lograr que el usuario camine 500 metros mientras se mantiene en los límites de su habitación? La solución actual es bastante pobre: un joystick, y que el jugador haga para adelante para caminar. Hay otras que son un poco más interesantes, pero todavía están en etapas experimentales: caminadoras omnidireccionales (cintas que se mueven en todas las direcciones), la VirtuSphere (ver Irrompibles #1) y zapatos con rueditas que limitan el avance del usuario (Powered Shoes). Más allá de estas curiosidades, la evolución de la realidad virtual parece estancada. ¿Y qué le sigue, entonces?





Realidad Aumentada

Según Wikipedia, la realidad aumentada "consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente. No sustituye la realidad, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real". La tecnología AR puede, por ejemplo, aplicar sobre el modelo físico de sus parejas el skin de Rocío Guirao Díaz. De la misma manera, con el uso de accesorios, se puede skinear cualquier cosa que los rodee y agregar cosas que no existen en el espacio físico: naves espaciales, monstruos, el pilín de Dan, etc. [N. del Ed.: Siempre la agresión, loco.] En definitiva, es una transformación absoluta del espacio físico en tiempo real. Sobre esto se viene trabajando desde hace un tiempo, y los avances son muy promisorios. Por ejemplo, los investigadores del proyecto Tinmith AR System lograron desarrollar un Quake de AR y fichinear en una plaza, como si fuera un paintball virtual. Para hacerlo, se valieron de un par de anteojos especiales, tecnología GPS y una pistola de plástico. Desde tinmith.net pueden descargar algunos videos y curiosear la documentación.

Sensaciones hápticas

El terreno de lo háptico estudia el contacto con lo virtual. La posibilidad de tocar lo que no existe. Sobre esto ya hay dos lindos accesorios para todos los gamers de pura cepa. El primero es el Novint Falcon (home.novint.com), un controlador táctil de videojuegos que permite sentir sensaciones de fuerza y peso, entre otras. El segundo es el Third Space Vest, ya bastante más extremo. Es un chaleco para FPS que te hace doler los disparos enemigos. Simula, con una bomba neumática, la presión de recibir un



disparo (es regulable, en caso de lloricas). ¿Quieren uno? Cómprenlo desde tinyurl.com/34zn6l.

Pero el campo de lo háptico no se queda acá. Son decenas y decenas de compañías las que están trabajando en guantes, chalecos e, incluso, trajes enteros. ¡El futuro será hermoso!



Juegos que aprenden

Expertos en inteligencia artificial vaticinan que, en apenas 15 años, la inteligencia de las máquinas superará a la humana. Semejante afirmación viene de la mano de Vernor Vinge, uno de los pioneros en IA y autor de varios libros al respecto. Y aunque esto pueda ser un poco exagerado, llegará el día en que suceda, sea en 15 años o en 50. Las máquinas podrán aprender, y no sólo obedecer comandos programados con antelación. Luego vendrá Skynet.



Jugando con la mente

Aunque les cueste creerlo, ya se está trabajando con interfaces cerebro-computadora, y con éxito. De hecho, ya existe una a la venta (BCI) y otra (Epoc, exclusiva para videojuegos) lista para salir a la venta este año. El BCI (Brain-Computer Interfase Kit) amplifica las señales del cerebro por medio de unos electrodos montados en el cráneo. El amplificador, conectado a la PC por un puerto USB, traduce esas señales y las pone en acción. En las pruebas realizadas, los usuarios lograron jugar a un Pong con la mente. Para más detalles: tinyurl.com/2az7zy.

El Epoc, de Emotiv (www.emotiv.com), es un control de videojuegos mental. Tal y como suena, con Epoc podrán controlar juegos compatibles con sólo pensarlo. Saldrá a finales de 2008 y costará US$299. Kotaku.com tuvo la suerte de probar el control en la Game Developers Conference (GDC) y dice que no está tan mal...



¿Les parecía que el controlito de la Wii era gran cosa? Ya no, ¿verdad? El problema de todas estas tecnologías, aunque algunas se encuentren a la venta, es que todavía son experimentales (y, por lo tanto, caras o deficientes). Para que se hagan una idea, Nintendo ya había estrenado un control de movimiento en 1989, llamado Power Glove. Fue un fiasco. Recién 20 años después pudo ponerlo en una consola a un precio accesible y más o menos funcional. Así que no esperen que estos adelantos se vean en los sistemas de juego del futuro próximo.

Maximiliano Ferzzola | MadMax

ZOMBIES
El diario de un sobreviviente

Buenos Aires. Domingo, 7:30 A.M. Es un amanecer fresco y algo brumoso. El olor a café recién hecho inunda la habitación. Una ráfaga fría pero agradable se cuela por la ventana. Los gemidos no se escuchan. No desde el décimo piso, al menos. Pero abajo... es otra historia. Once, el barrio, es un hervidero de zombies.

La infección comenzó un miércoles. Fueron pocos los que pudieron regresar a su hogar. Y, los que lo hicieron... pobres, pobres infelices. Allá, esa mujer, acurrucada en el rincón. Ella es uno de los tantos ejemplos. Estaba comprando telas cuando empezó. Iba a hacerle un disfraz de princesa a su hija, para el jardín. No recuerda cómo, pero sobrevivió. Luchó contra el desorden, la muchedumbre histérica, contra los convertidos y los que se convertían. No la mataron los zombies ni la aplastaron los empujones de los desesperados. Caos, un caos total. El recuerdo de su hija la mantuvo luchando contra la marea humana que, espantada, corría para un lado o para otro, como si eso hubiese hecho alguna diferencia. Ella sí lo logró. De haberse dejado morir, sería uno de ellos. Pero al menos no la asolaría la memoria de su hija, la princesita de ojos blancos y cara cerúlea. Dientes rojos de sangre, su marido en el suelo. Muerto, pero levantándose. No tuvo el valor de matarlos. ¿Quién lo tendría? Debería haberse dejado matar. Hubiese sido mejor, y ella lo sabe. Al menos habrían sido una familia otra vez y por siempre...

No hay un caso peor que otro. Todos nosotros cargamos con el pasado. Pero nos juramos sobrevivir, combatir la plaga. ¿Qué más podemos hacer? Es una guerra contra la muerte; y sus emisarios directos, los muertos. ¡Y es tan poco lo que sabemos! La misión de hoy es crucial. Por radio descubrimos una ubicación segura, un lugar llamado Navarro, a 100 km de la Capital. Estamos decididos a llegar, a unirnos al resto de la resistencia. ¡Pero sabemos tan poco! Hemos entrenado, hemos aprendido a disparar, a trepar, a correr, a sobrevivir. Pero, ¿cómo entender la muerte? Repaso el plan y me río para mis adentros. Es imposible tener un plan contra estas... cosas. Pero la esperanza nos

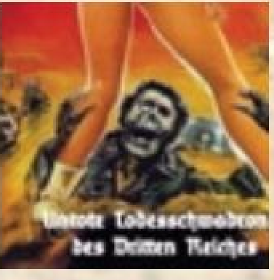
DATA INÚTIL



Carmageddon fue tan controversial que, en la secuela, las víctimas fueron reemplazadas por zombies. En la primera parte, podíamos atropellar a todo tipo de peatones humanos, pero esto le costó la prohibición en varios países. Algo similar había pasado con el juego Death Race, desarrollado por Exidy en 1976.

mantiene en pie. Hay que estar preparados. No sabemos con lo que nos vamos a encontrar. Abro el fichero y estudio nuevamente los casos documentados en otros lugares del mundo. Me los sé de memoria, los recabé yo mismo, pero la ansiedad me carcome y ya me quedé sin cigarrillos.

ZOMBIES NAZIS



No hay nada peor que dos de los mayores terrores de la humanidad combinados. Si quieren luchar contra zombies nazis, jueguen Metal Slug 3 o Return to Castle Wolfenstein. ¿Películas? Outpost (2007), la más nuevita y la mejor. Después, hay muchas otras, bastante malas, dignas de la nazi-explotation de los 70 y 80: Night of the SS Zombies (1989), Shock Waves (1976), Zombie Lake (1981) y Oasis of the Zombies (1983).

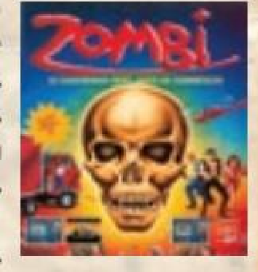
Serie Resident Evil (1996)
Multiplataforma – Survival Horror

Lugar y motivo de la infección: La infección tuvo su origen en Racoon City. El virus responsable por la epidemia fue el T-Virus, un arma química creada por la Corporación Umbrella.

Agresividad: El T-Virus convierte a los portadores vivos en seres primitivos y agresivos, lesionando el cerebro. Segrega hormonas que producen la necrosis de todas las células del cuerpo. Esto le produce un terrible dolor al portador y le induce una ira psicótica unida a un hambre insaciable. El virus también puede reanimar a los muertos, pero sólo para activar las funciones básicas del cerebro.

Qué aprendimos: Luchar contra hordas de zombies y mutantes sin llevar una máquina de escribir es un suicidio.

EL PRIMER JUEGO ZOMBIE



Zombie Zombie, desarrollado para la Spectrum en 1984, fue el primer juego de zombies jamás realizado. Visto hoy es bastante primitivo; consistía en pelear contra no-muertos en una ciudad de vista isométrica a la vez que buscábamos supervivientes en un helicóptero. A Zombie Zombie le siguió, en 1986 y de la mano de Ubisoft, Zombi. Zombi fue una aventura en primera persona muy similar a la saga Eye of the Beholder, que nos puso en la piel de cuatro sobrevivientes encerrados en un shopping.

Beast Busters (1989)
Arcade, Amiga – Acción / Light Gun

Lugar y motivo de la infección: No existen documentos fiables que señalen el lugar ni el motivo de la infección.

Agresividad: Lo que sí se sabe es que los sujetos expuestos al virus son los más agresivos de su especie. No sólo presentan los signos característicos de un no-muerto, sino que conservan muchas habilidades de su vida anterior. Pueden usar armas de fuego y se mueven con asombrosa rapidez. Además, parecen tener una comunión con los animales mutados, ya que no es raro ver mamíferos y aves descarnados entre sus fuerzas. En 1999 se supo de otro raid armado de estos sujetos, archivado bajo el nombre: Beast Busters: Second Nightmare.

Qué aprendimos: Se recomienda que los sobrevivientes jueguen unas cuantas partidas de Operation Wolf antes de enfrentarse con este tipo de zombies.



Alone in the Dark (1992)
PC, MAC, 3DO – Survival Horror

Lugar y motivo de la infección: El primero de los casos se sucedió en la mansión Derceto. La infección no fue tal: el levantamiento de los muertos se debió a extraños rituales ocultistas.

Agresividad: Los zombies del caso son de los menos peligrosos jamás documentados. Son lentos, estúpidos y con pocos polígonos. Sin embargo, si algún sobreviviente debe combatir contra el mundo del ocultismo, debe estar consciente de que los zombies son la menor de sus preocupaciones. Se topará con criaturas más allá de su compresión que le quitarán la poca cordura que le pueda quedar en estos tiempos aciagos. Que teman de los hombres pez, de Shub-Niggurath y de Cthulhu. ¡IA! ¡IA! ¡F'THAGN!

Qué aprendimos: Llevar mucho –muchísimo– querosén. Nunca leer libros arcanos sin un signo de protección. Pero, por sobre todas las cosas, ¡nunca abrir la puerta!

MMO ZOMBIE

Son pocos los juegos de zombies que pululan por Internet. El más conocido es Urban Dead (urbandead.com), uno de navegador bastante piola y que sigue el arquetipo de Romero. Después –de la misma línea pero con un poco más de producción– podemos encontrar Brainchef (brainchef.com), un recomendado de la casa. Ahora, si lo que quieren es un MMO al estilo WoW, van a tener que esperar a que Kojima ponga manos a la obra con el juego de zombies en línea que quería hacer; o a que la gente de Exanimus (exanimusthegame.com) termine, de una vez por todas, el desarrollo del suyo (algo dudoso a esta altura de los acontecimientos).

Zombies Ate my Neighbors (1993)
Genesis, SNES – Acción

Lugar y motivo de la infección: La infección se originó en un vecindario de los Estados Unidos, extendiéndose luego a toda la población y llegando, posteriormente, a lugares tan lejanos como Egipto y Transilvania.

Agresividad: Los zombies en sí no entrañan un alto grado de peligrosidad. Pero como sólo son el ejército de avanzada de una fuerza aún más poderosa, deben tratarse con extremo cuidado. Vencida la fuerza zombie, vendrán todas las pesadillas pensadas alguna vez por los guionistas clase B. Tremors, hombres lobo, usurpadores de cuerpos, brujas asesinadas, marcianos y hormigas gigantes serán la menor de las preocupaciones. Los muñecos psicópatas, los asesinos seriales con motosierras y los bebés gigantes son los huesos más duros de roer. Casi nadie ha podido verse cara a cara con el responsable de la invasión, un científico loco capaz de tirar mocos y ojos gigantes y de convertirse en araña.

Qué aprendimos: Los payasos son odiados universalmente por hombres y monstruos.

Dead of the Brain I & II (1999)
PC Engine – Aventura Interactiva

Lugar y motivo de la infección: El caso, similar a Snatcher, se originó cuando las investigaciones del Doctor Cooger se salieron de control. Es una mezcla, si se permite ser tan informal, de los casos La Noche de los Muertos Vivos y Reanimator, con un toque de parafernalia oriental.

Agresividad: Normal. Los zombies del caso no presentan mayores diferencias con aquellos con los que estamos acostumbrados a luchar. El verdadero peligro son los robots humanoides psicópatas que se hacen pasar por humanos.

Qué aprendimos: Que puede haber tetas sin que sea hentai. Aprender japonés no es opcional.

ZOMBIE MODS



Casi todos los juegos "modeables" tienen un mod de zombies. Los mejores, ya lo saben, son los hechos para los motores de Half-Life: BrainBread, They Hunger y Zombie Panic! Source (HL2). Pero, si quieren vivir una experiencia más o menos parecida a la de Dead Rising de X360, descarguen el mod de Grand Theft Auto III, GTA Long Night. ¡Súper recomendado!

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse (2005). Xbox, PC, MAC – Acción 3D en Tercera Persona

Lugar y motivo de la infección: El origen de la infección puede rastrearse hasta un sujeto llamado Stubbs. Su reanimación no se debió a las causas científicas conocidas, sino a la esencia misma del hombre y a sus ansias de venganza. Hemos de suponer, sin un análisis científico demasiado riguroso, que aquellos que mueren injustamente pueden –sustrayendo energía del odio– reanimar su cuerpo a voluntad. ¡Su orín es infeccioso!

Agresividad: Extrema. Este tipo de zombie, resucitado a base de odio, es mucho más poderoso que los comunes. Obedecen, en parte, al arquetipo, pero tienen muchísimas armas a su disposición. No sólo pueden convertir a otros humanos en zombies, sino que también pueden comunicarse con ellos actuando como líder. Además, pueden poseer a humanos a voluntad y usar su mano a modo de espía. Usan su pestilencia de ultratumba como arma, arrojan partes explosivas de su cuerpo y utilizan los brazos de otras personas como garrote.

Qué aprendimos: La venganza es un plato que se sirve frío (y con mucho cerebro bien sazonado).

Corpse Killer (1994) Sega CD, 3DO, PC – Acción / Película Interactiva

Lugar y motivo de la infección: El plan del Doctor Hellman era crear un ejército de zombies vudú en una alejada isla del Caribe para luego conquistar el mundo. Por suerte, fue detenido a tiempo, y así se interrumpió lo que de otra manera hubiese sido una muy mala película clase Z.

Agresividad: Los zombies resultantes de los experimentos vudú del Doctor Hellman son bastante peligrosos. Pueden portar armas, correr y usar explosivos. Pero su habilidad especial es aún más letal: pueden aburrirnos hasta la muerte.

Qué aprendimos: Los zombies vudú son actores terribles y pésimos dobles de acción.

Serie House of the Dead (1996) Multiplataforma – Acción / Light Gun

SPLATTERHOUSE



No es un juego de zombies per se, pero se la re banca. El primero sólo se puede jugar con MAME; es duro de roer, pero digno del cultista clase B. El segundo y el tercero, con un emulador de Genesis, son un espectáculo. Pocos lo saben, pero también hay una versión de Splatterhouse para NES que es puro picor. ¡Todos recomendados!

Lugar y motivo de la infección: La bioingeniería mostró su peor cara en este caso. El Dr. Curien, responsable de la primera infección gracias a tus experimentos, fue uno de los peores enemigos de la causa.

Agresividad: Extrema. Estos zombies han sido mejorados genéticamente y, en algunos casos, son más rápidos y fuertes que un humano. No sólo aprendieron a portar armas, sino que suelen usar diferentes tipos de armaduras corporales. A los más peligrosos se les han conocido poderes mentales más allá de nuestra comprensión.

Qué aprendimos: Si los zombies tienen cartelitos con palabras, mejor tomar clases de dactilografía.

Zombie Revenge (1999) Dreamcast – Acción 3D en Tercera Persona / Trompadas

Lugar y motivo de la infección: El ejército de los Estados Unidos se volvió loco y utilizó una ciudad para desarrollar un plan secreto: la utilización de los muertos en el campo de combate. Por supuesto, la cosa se salió de control, y toda la ciudad resultó infectada.

Agresividad: Alta. Los no-muertos de Zombie Revenge son soldados –cadáveres– mejorados para el combate y presentan mutaciones que los hacen más peligrosos que el zombie promedio. Aunque resulte difícil de creer, este caso es un spin off de The House of the Dead, por lo que aquí se presentan individuos de la misma ralea. Sin embargo, el peligro de los zombies es indirecto. La verdadera amenaza es el tiempo: si no se completa la misión en una cantidad de segundos determinada, la ciudad es bombardeada, y todos los sobrevivientes son reducidos a cenizas.

Qué aprendimos: ¡There is no time!

Y el reloj toca la hora de la partida. Nos miramos con miedo, pero decididos. Y abajo los cadáveres nos esperan. No hacen otra cosa que esperar. Ellos tienen todo el tiempo del mundo. Nosotros, no.

Y yo sin puchos...

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

PLAGA ZOMBIE: ZONA MUTANTE



¡La película de zombies argentina que llegó a Hollywood! La secuela directa de Plaga Zombie, de Farsa Producciones, contó con un elenco "estelar". Actúan, entre otros, el gordo Berta (el que presentaba videos en MTV) y Diego Parés (el que hace los chistes de la revista La Nación de los domingos). Y no es moco de pavo, Zona Mutante fue editada por Fangoria en los Estados Unidos. Ojo al piojo.



DE ACUERDO FLUKE, HORA DE EJECUTAR LA ÚLTIMA PARTE DEL PLAN. DEBERÁS INFILTRARTE EN EL EDIFICIO CON LA IDENTIDAD DE FEDERICO. PARA ESO TIENES QUE PONERTE SUS ROPAS
DE ACUERDO
5 MINUTOS DESPUÉS...
VER A MI SOCIO CONVERTIDO EN UN GARY GLITTER EN ESTEROIDES ME HACE RECORDAR CUÁNTAS VECES EN NUESTRO TRABAJO NUESTRA DIGNIDAD QUEDA SUBORDINADA A NUESTROS OBJETIVOS...
OK VEAMOS. PROBEMOS EL DESTESTOSTERONIZADOR DE VOZ AUTOMÁTICO, DI ALGO
MATAAARRR DESTRIPAAR MUTILAAARRR
EXCELENTE, ESTÁS LISTO. ADELANTE MUCHACHO, PUEDES HACERLO
FRANK & FLUKE
POR CRISTIAN SAKSIDA
FEDERICOOOOOOO FEDERICOOOOOOO
UFF, YA ERA HORA QUE VUELVAS, EL SHOW EMPIEZA EN 5 MINUTOS Y MIS PESTAÑAS SIGUEN RECTAS. ¡A TRABAJAR!
OOOH,HENRY, TE VES FABULOSO...
OHHH,DIOS MÍO... ¿QUÉ ES ESO? ¡PARECE QUE TENEMOS UN ROSTRO INCONFORMISTA EN TU CORBATA! NO PUEDES SALIR ASÍ,OH NO NO NO NO
PERO NO TE PREOCUPES HENRY, TU AMIGO FEDERICO TE SALVARÁ DE APARECER EN LAS LISTAS DE LOS PEORES VESTIDOS DEL EVENTO EN TODAS LAS REVISTAS
NIIIAAAAAAARRRGGGG!!!
TACTACTACTACTACTACTAC TACTACTACTACTACTACTAC
BUENO SEÑOR, ME ALEGRO MUCHO DE FINALMENTE PODER HACERLE ENTREGA DE... ESTA... ESTA HORRIBLE COCHINADA QUE NOS PIDIÓ
OHHHHHHH ESTOY TAN FELIZHHHHH
DEME EL HONOR DE PONERLA EN SU CUELLO PARA QUE PUEDA LUCIR SU NUEVA CORBATA CON MUCHO ORGULLO
EHHHHHHH, NO CREO QUE SEA BUENA IDEAHHHH...
POP!
SPLAAAAT!!!
OH,QUÉ PENA... ME ESTABA EMPEZANDO A CAER SIMPÁTICO
CALLA... Y TRAE EL TRAPEADOR
ENTRÁ EN LA GUARIDA WWW.CHRISSAKSIDA.COM/FRANKYFLUKE



La jaula de las locas

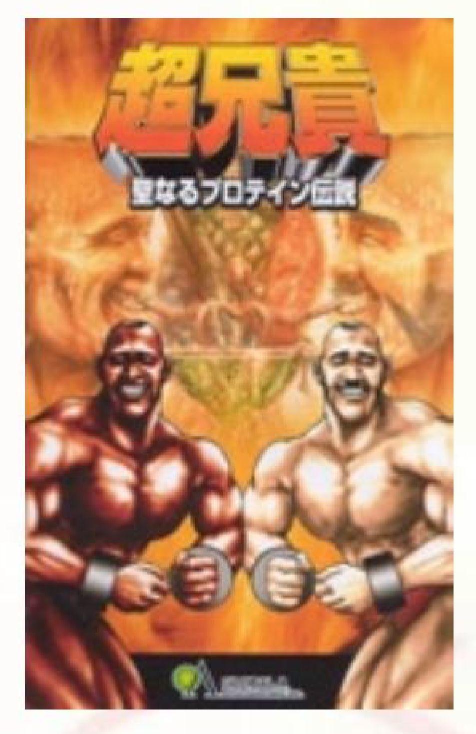
Según la siempre fiable Wikipedia, "gaymer" es un término para referirse a un grupo de personas que se identifican a sí mismas como gays, bisexuales, lesbianas o transexuales y que tienen interés en la comunidad de los videojuegos. El término fue usado primero de manera informal, hasta que se volvió "oficial" al ser adoptado por toda la comunidad GLBT (gays, lesbianas, bisexuales y transexuales). La comunidad gaymer, hoy por hoy, es bastante grande y cuenta con unos cuantos sitios y blogs del género.

Todo muy lindo, pero... ¿Realmente hacía falta un término que distinguiera la orientación sexual de los jugadores? Es difícil, como heterosexual sin prejuicios, responder esa pregunta. Así que consultamos las fuentes. La respuesta es sí; y la razón, una sola: la homofobia.

Gaymer.org responde a nuestra pregunta: "Cuando comencé este sitio, un montón de jugadores derechistas me decían '¿Por qué necesitás un sitio de gamers gay? Sólo sé un gamer, no importa quién o qué seas'. En un mundo perfecto, este sería el caso; sin embargo, no vivimos en ese mundo. ¿Por qué se necesita un sitio para gamers gays? La verdad es que, en la comunidad de videojuegos, hay mucho jugador homofóbico, y Gaymer.org es acerca de divertirse sin tener que escuchar los insultos. En este sitio, el foco es el juego, no el odio. Es un asilo para jugadores gays".

Esta respuesta, como siempre suele suceder, eleva otra pregunta: ¿Cómo es posible que los otros jugadores supieran tu orientación sexual en un juego de, por ejemplo, Team Fortress 2? "¡Orgullo Gay!" suena al unísono. O sea, los gays dejan bien patente, durante la sesión de juego, que son gays. Y, claro, los homofóbicos dejan bien en claro que son homofóbicos. Los enfrentamientos son inevitables.

Como muestra basta un botón: un jugador, bajo el nombre GayBoy y con brillante armadura rosa, grabó sus partidas de Halo 3 y las puso en YouTube bajo el original nombre Halo 3: Homophobia Evolved (tinyurl.com/2acep6). Los comentarios que GayBoy recibe son realmente despectivos: "Sos un marica. Le das mal nombre al juego. Te voy a reventar", dice uno de los jugadores. El resto de los insultos es irreproducible. GayBoy va aún más allá al decir: "Hubo cosas que no incluí en el video, como traiciones (gente de mi equipo que me mataba), jugadores que me pedían que NO me uniera a su grupo, o situaciones en las que todos abandonaban la partida, dejándome solo". O sea, la problemática es real.



¿Y dónde quedan las lesbianas en todo esto? Porque si hay algo que les gusta a los homofóbicos, son las lesbianas. Ellas no sólo no representan una amenaza para su masculinidad, sino que la refuerzan. Por no ser objeto de burlas, sino más bien de deseo, las lesbianas suelen ser menos políticas y más concentradas en la búsqueda de heroínas exuberantes con las que cachondearse mientras juegan.

Lesbiangamers.com es un excelente ejemplo. Si no fuera por el nombre, uno pensaría que al sitio lo llevan unos tipos mega babosos. Ellas no se quejan de la objetivización de la mujer en los juegos. Por el contrario, lo celebran y disfrutan... ¡y lo hacen mientras hablan de feminismo!

"Que haya lesbianas en un videojuegos ayuda a las ventas", dice la cronista de LesbianGamers, un tanto confundida entre su deseo y su ideología. "Pero esa no es razón para que haya lesbianas en los juegos. ¡Es molesto! Están ahí usualmente para causar excitación. Pero son claramente populares, así que... ¿dónde cornos están? NO condono el uso de lesbianas en los juegos para vender más a los hombres. Lo que estoy diciendo es: Si les gustan tanto, ¿por qué no ponen más?". ¡JA!

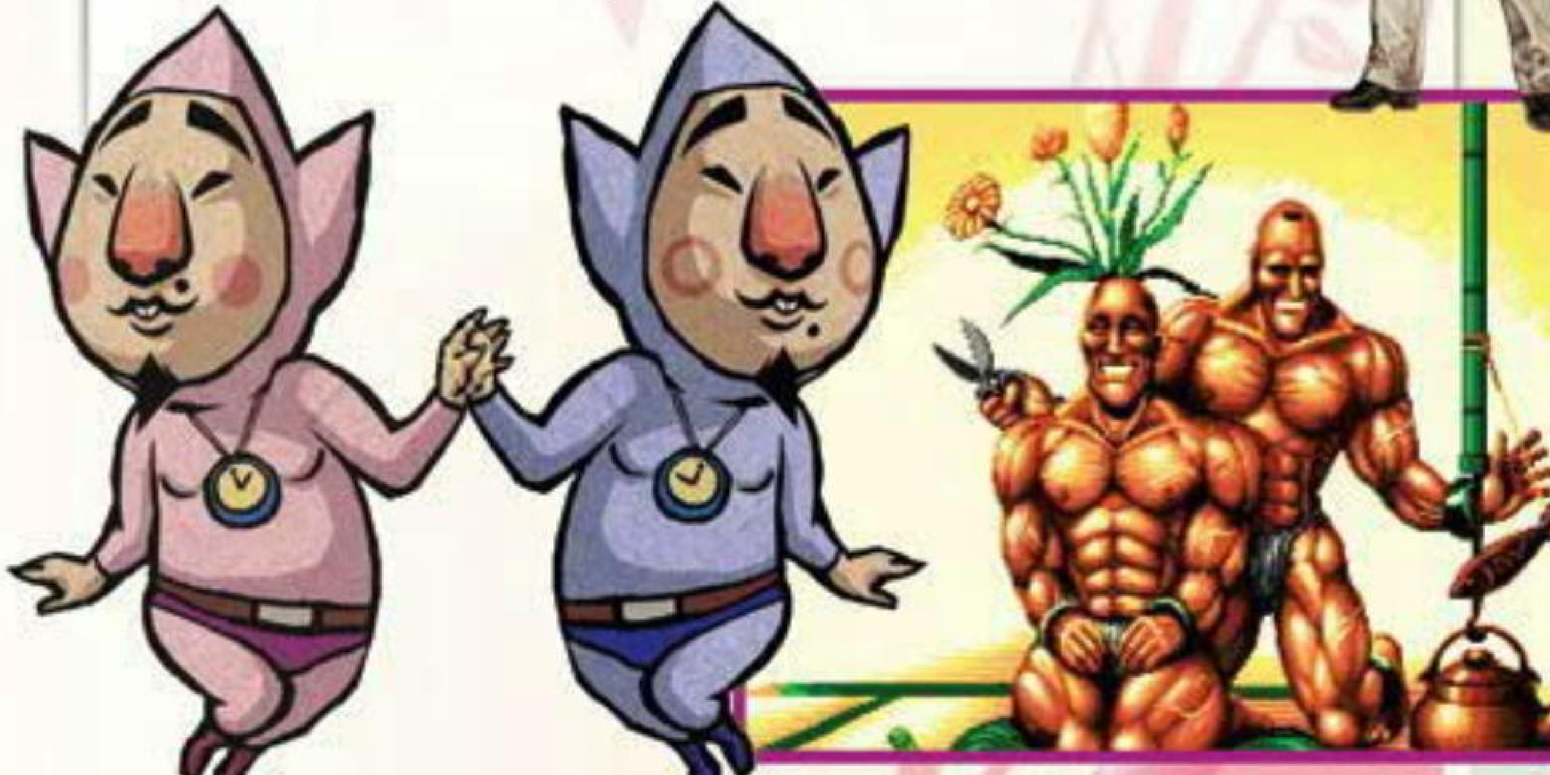
En cuanto a los gays, ellos tampoco se quedan atrás. En sus blogs, uno puede encontrar todo tipo de alabanzas a los héroes masculinos o truquitos para desnudar a tal o cual personaje. Y más allá de la discriminación y la homofobia reinante en el mundo de los juegos, que es real y es horrenda, acá –creo– está el quid de la cuestión. ¡Los gaymers también quieren divertirse! Y como ningún otro medio debatía temas como: "¿Qué tan bueno será Guybrush Threepwood en la cama?", "¿Te excitaste jugando Gears of Wars?", "¿Dónde te pondrías las fichas del Tetris?", ellos tomaron la posta creando un término, una comunidad que les diera un sentido de pertenencia y que respondiera a sus inquietudes y deseos. Y eso está muy bien.

Por eso, me saco el sombrero ante la comunidad gaymer argentina. Revelarse gay en un mundo dominado por el machismo y la homofobia implica ser mucho más hombre que aquellos que, viendo amenazada su propia sexualidad, atacan al que no comparte su inclinación sexual. De hecho, los gaymers son tan machos que, si me gustaran los hombres, ¡yo mismo me haría gay!

¡Larga vida a los gaymers!

Maximiliano Ferzzola | MadMax







¡META BALA, DIJO ZABALA! ESTO ES LA GUERRA.

A nadie le gusta que sus ciclistas favoritos fracasen tan miserablemente en las Olimpíadas. Insulto va, insulto viene, una oreja mojada, dos tortazos y pronto el escándalo conduce a una horrible tragedia diplomática.

Durgan A. Nallar


CLASSIFIED
EL SUEÑO DE BUSH:
¡GUERRA GRATIS!

BATTLEFIELD heroes

En el mundo de los juegos hay guerra desde hace rato. Hacer un juego triple A puede quizás costar más de 25 millones de dólares. Venderlo, seguro cuesta lágrimas. Desde hace varios años, el modelo económico de la industria de los fichines viene sufriendo como una novia abandonada. Si bien todavía crece, merced al auge de las consolas y de los juegos en línea, algo no está bien. Al igual que en el mundo de la música o de las películas y series de TV, en el de los videojuegos las cosas se han puesto intolerables para los desarrolladores y publishers.

Dicen que siempre que se cae en la desesperación, surge una necesidad, y de allí una solución.

El nuevo mundo

John Riccitiello tiene 47 años y, desde abril de 2007, es CEO y Director de Electronic Arts. Este muchacho tiene una licenciatura en negocios de la Universidad de Berkeley, y su experiencia proviene de haber trabajado en grandes empresas, como PepsiCo. y Sara Lee Corporation. Delirante pero genial, se apronta a cambiar para siempre el mundo de los grandes juegos. "Siempre envidié a la industria del cine –dice en un reportaje de The New York Times–. Cuando ellos lanzan una película en las salas, luego la llevan a los estantes de ventas con un modelo de negocios diferente y después a la televisión paga, y más tarde a la televisión de aire. Con el mismo contenido alcanzan audiencias de modelos distintos, y nosotros ni siquiera nos preguntábamos cómo hacer algo así. Ahora, con la penetración tan amplia de la banda ancha, podemos usar esa tecnología para llegar a un público mucho más vasto".

Riccitiello prometió, al asumir su cargo actual en EA, que encontraría nuevas maneras de comercializar los productos de la compañía. EA viene llorando sus pérdidas como cualquier otra, pese a su tamaño



y alcance (posee 13.000 empleados en oficinas dispersas por todo el planeta, con su matriz en California). Aunque obtuvo ingresos por tres mil millones de dólares durante el año anterior y espera duplicarlos hacia 2011, hay evidencias de que necesitan experimentar con nuevos modelos de comercialización.

Si uno supone que desde hace años la televisión de aire es gratuita porque se mantiene de los ingresos por publicidad, ¿no podría funcionar algo similar para un juego? Navegando Internet es fácil dar con ejemplos de fichines menos costosos que obtienen suculentas ganancias sin escarbar en los bolsillos de los jugadores. ¿Qué pasaría, entonces, si ese mismo modelo se aplicara a un juego AAA? Es algo que jamás se hizo, más allá de las compañías que ofrecen demos, tiempo de juego limitado o versiones gratuitas que cobran por expansiones (ejemplo: Anarchy Online).

El viejo mundo

DICE (Digital Illusions Creative Entertainment) es una compañía desarrolladora de origen sueco que en las viejas épocas nos supo dar alegrías tan grandes, que desbordarían las lágrimas de muchos viejos lectores con sólo recordar tantos increíbles momentos [N. del Ed.: ¿Se acuerdan, muchachos, allá en las entrañas de la vieja editorial, cuando éramos felices y jóvenes?]. Como muchas empresas, comenzó desde un sótano lo más bajo posible, pero creció desde entonces a un ritmo casi frenético.

De hacer juegos para Amiga 500 (Pinball Dreams, Pinball Fantasies y Pinball Illusions, que estaban más

Héroes de profesión

Battlefield Heroes tendrá –de momento– sólo tres profesiones para elegir, similares para cualquiera de ambos bandos. El Soldado (Soldier) es la clase estándar. Usa una ametralladora y tiene la habilidad de ver a través de las paredes, un efecto que dura 10 segundos y tarda 30 en recargar. También puede curar a todos los compañeros que estén próximos y usar bombas incendiarias.

El Comando es un espía experto en camuflaje y muy veloz. Permanece oculto hasta que dispara al menos una vez o se aproxima un enemigo. Con una habilidad especial del puñal, puede matar de un solo golpe. Con el rifle de francotirador (sniper), necesita dos plomos para matar, y no tiene mucha munición. ¡Puede poner trampas!

El Artillero (Gunner) es el gordo denso del equipo. Carga toneladas de ametralladoras rápidas, lanzacohetes y lanzallamas. Puede devolver granadas a las manos de sus enemigos. Es lento, pero bestial.

Además, todos tienen la habilidad de lanzar múltiples granadas como si fueran caramelos. ¡Siete y hasta quince de una sola vez, según la habilidad, para ver volar al cielo a nuestros amiguitos!



buenos que una milanesa con papas fritas y huevo frito chorreado encima), pasaron en 1999 a un FPS que nos volaría a todos la peluca mínimo 200 metros: Codename Eagle.

Este último fichín –en realidad hecho por un estudio menor de Estocolmo llamado Refraction Games, que DICE adquirió– fue un first person shooter multiplayer en el que, por primera vez en una LAN, uno se podía reventar a bazookazos al mismo tiempo que rajaba en un jeep o sobrevolaba la zona en un biplano; o podía dejar sentados a los enemigos de un cañonazo de Panzer mientras corría desesperado a plantar bandera. Entre Refraction y DICE dieron forma a Battlefield 1942, un FPS ambientado en la Segunda Guerra Mundial que publicó Electronic Arts para Windows (2002) y Macintosh (2004). BF1942 dio origen a una larga serie de juegos extremadamente populares.



En su momento, BF1942 estableció nuevas marcas en cuestiones de diversión. Y también resultó un imponente ejemplo del futuro de los juegos en red para equipos; algo que ya había comenzado a vislumbrarse con el éxito de Starsiege: Tribes, un FPS futurista multiplayer hecho por la empresa Dinamix y publicado por Sierra Entertainment en 1998.

En 2006, Digital Illusions fue adquirido por Electronic Arts, pasando a formar parte del grupo de estudios de desarrollo de la corporación.

El mundo del mañana

Cansados del modelo tradicional, que impone la compra de un juego cerrado en caja pagando entre 60 y 80 dólares, rapiñados por la piratería y obligados a invertir inmensas cantidades de dinero en campañas publicitarias (un rato en Gamespot te cuesta cerca de US$150.000), las compañías han comenzado a investigar otras líneas de venta. Steam, el sistema de download de Valve, es un ejemplo que busca demostrar la teoría. Los jugadores pagan por el juego, pero no a los intermediarios, como el que fabrica la cajita o el que la envía por correo. Sin embargo, ese modelo todavía no resulta todo lo efectivo que los publishers desearían. Sigue siendo caro, cuesta incentivar a los compradores, y el principal interesado es el llamado hardcore gamer. Y ya sabemos que las compañías en estos momentos están enamoradas de los jugadores casuales, porque son millones, no miles. Si fuera por ellas, los hardcore tendrían un tiro en la frente.

La solución la trae DICE. O, al menos, la mayor prueba hecha hasta hoy. Battlefield Heroes se propone cambiar la forma de vender los juegos. No sólo Heroes será más accesible en términos de jugabilidad para el público casual (no se asusten, volveremos sobre esto enseguida), sino que será totalmente gratis. No tendremos que pagar NADA por descargar el juego completo, sin ninguna clase de restricción, y disfrutarlo hasta caer muertos por no bañarnos en dos semanas.

A cambio de tanta alegría, seremos bendecidos con publicidad de toda clase. EA espera obtener buenos ingresos por ese medio, y también a través de micro transacciones. Lo interesante es que los avisos aparecerán únicamente en la web del juego y en los menús y pantallas de carga, pero nunca en el medio de una partida (como pasa, en este número, con Irrompibles vs. Crysis). ¡Ufff, salvados!

La web de BF Heroes tendrá lista de amigos; permitirá enviar mensajes; ver los perfiles de los jugadores de todo el mundo (sí, será jugable desde la Argentina. ¡Milagro!), las misiones que hayamos completado, las medallas ob-

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

En consolas, a fines de junio, podremos fichinear con una versión especial de los clásicos BF. Será un juego para equipos, con single y multiplayer, cuya principal característica será la posibilidad de derribar paredes y otras estructuras con explosivos. Esto hará que cubrirse del fuego enemigo ya no sea tan seguro. Bad Company estará inspirado en célebres películas, y está siendo desarrollado con un engine nuevo de Digital Illusions, llamado Frostbite, que está pensado para explotar las características gráficas de Xbox 360 y PlayStation 3. Al contrario que Heroes, los escenarios serán vastos y repletos de un realismo superior al que normalmente enseña la serie BF.



tenidas y los objetos colectados o comprados a través de un shop repleto de cosas lindas (mujeres y gays estarán felices). Por supuesto, también habrá foros, noticias de la comunidad, tablas de posición y una funcionalidad similar a MySpace. ¡Seguramente tendrá también un magnífico ejército Irrompible! (Ni lo duden).

Héroes a medida

Si leen esta revista, saben muy bien lo que es un Battlefield. Si son, además, fanas del juego, estarán un poco escandalizados por dos cosas: el aspecto gráfico, tan parecido al reciente Team Fortress 2; y lo que acabamos de mencionar acerca de una jugabilidad que coquetea con los jugadores casuales.

DICE está trabajando –al parecer– muy inteligentemente. Aunque el juego es parecido al TF2 de Valve, funciona sobre el engine de Battlefield 2142, y los personajes son al estilo cartoon, tanto porque así lucen menos dramáticos y más divertidos como porque requieren un hardware humilde: bastará con una PC con procesador de 1 GHz, 512 MB de RAM, 500 MB en el disco rígido y una placa de video de 64 MB.

De acuerdo con Lars Gustavsson, el Director Creativo de DICE, la idea de un Battlefield al estilo cartoon proviene desde las épocas de BF1942. El parecido con Team Fortress 2 es una coincidencia. Otra de las grandes diferencias con los anteriores BF es que el juego es en tercera persona; solamente se ve en primera al usar el sniper.

Con respecto a la jugabilidad, se apostó a lo dinámico. Los jugadores tendrán mucha más energía de vida que en un BF clásico, las armas harán menos daño –con lo que los tiroteos durarán bastantes segundos más–, y el tiempo de resurrección (respawn) será más breve: apenas cinco segundos. A esto se agregan: habilidades especiales que se pueden usar sólo al activarse un marcador; y vehículos que reaparecen cuando el jugador llega al lugar, para no tener que esperar. Eso va acompañado por un sistema de "respawn inteligente": se vuelve a la vida lo más próximo posible al foco de la acción. DICE incentivará el juego competitivo tanto como el solitario.

¡La mecánica parece excelente! Tanto, que DICE debió instalar más servers para que todos los empleados puedan fichinear. Los suecos también son limados.

Luego tenemos el asunto de las microtransacciones. Además de los ingresos por publicidad, DICE está creando un sistema de compras para que los jugadores se atrevan a invertir unos pocos dólares –para la mayoría de las cosas bastará con centavos– a fin de personalizar a sus soldados. Esto es porque, para jugar, crearemos una cuenta y elegiremos un personaje de los tres posibles, al que haremos



El viejo Codename Eagle, al que todo le debe la serie BF, tuvo su homenaje en un mod para BF1942 lanzado en 2003, y en otro para Battlefield 2. Estos mods imitan el multiplayer del juego papá, admitiendo hasta 64 soldados **in position**.

subir de nivel a medida que juguemos, un poco al estilo de un juego de rol. El personaje tendrá su nombre único, profesión, uniforme y elementos decorativos. Y, como la guerra es por un tema súper importante –como quién merecía ganar el oro de ciclismo en las Olimpíadas–, sólo habrá dos bandos: El Ejército Nacional y el Ejército Real. Son bandos ficticios de naciones inexistentes, pero inventados a partir de estereotipos de la Segunda Guerra Mundial.

Usando la moneda del juego, se podrán comprar –inicialmente– unas 15 partes: cabezas, caras, barbas y bigotes, cascos, chaquetas, botas, cuellos, tórax, manos, muñecas, piernas y pies (no podremos personalizar detalles como color de ojos o forma del rostro). A eso, también se le podrá agregar anteojos, parches para un ojo, sombreros, cascos, botas nuevas, insignias, cinturones, guantes y más. Esto no es todo: jugando se ganan puntos de experiencia, y cuando se sube de nivel aparecen más habilidades (habrá 40 o 50 levels). Al comenzar la partida, se podrán cargar cuatro habilidades de un grupo de 50 posibles que habrá en el primer año (al lanzar el juego, posiblemente habrá 15 disponibles, luego se irán agregando). También existirán cinco skills especiales para cada clase. La mayoría serán gratuitas. A mayor nivel, se podrán comprar mejores pilchas con dinero del juego y lucir como héroes del Primer Mundo.

Pero atención: ninguna habilidad comprada otorgará ventajas en combate. DICE y EA son conscientes de que el 95% de los jugadores jamás comprará nada; pero creen que una buena cantidad de estos –esperan que, al ser un juego gratuito, convoque a cientos de miles– invertirá entre 15 y

EN EL OTRO FRENTE

En febrero, John Riccitiello decía en un comunicado de prensa de EA: "Le dije a un grupo de desarrolladores que nuestra industria está enfrentando grandes desafíos. Los costos de desarrollo están subiendo dramáticamente, y los juegos que no son un gran éxito luchan por lograr rentabilidad. Muchos estudios independientes no tienen tanto margen para el error. El resultado ha sido consolidarnos –grandes casas editoras están fusionándose–".

EA busca comprar a Take-Two, mientras escribimos este informe, por nada menos que dos mil millones de dólares (US$26 por acción). Los accionistas de Take-Two, sin embargo, rechazan la oferta aduciendo que no toma en consideración el talento de su gente, en especial a Rockstar North, que gracias a la serie Grand Theft Auto alcanza ventas superiores a 65 millones de unidades y se encuentra próximo a liberar GTA IV (PS3, X360) a fines de abril. Los analistas suponen que finalmente Take-Two aceptará la fusión.

20 dólares periódicamente. Probarán distintas ideas. Por ejemplo, los clanes tendrán la posibilidad de alquilar un espacio en alguno de los servidores a fin de tener asegurado un lugar en todo momento.

Hay que destacar que los jugadores nuevos van a estar separados de los veteranos usando un sistema de equilibrio por habilidades, algo parecido a Xbox Live. Para jugar entre amigos habrá que crear un grupo.

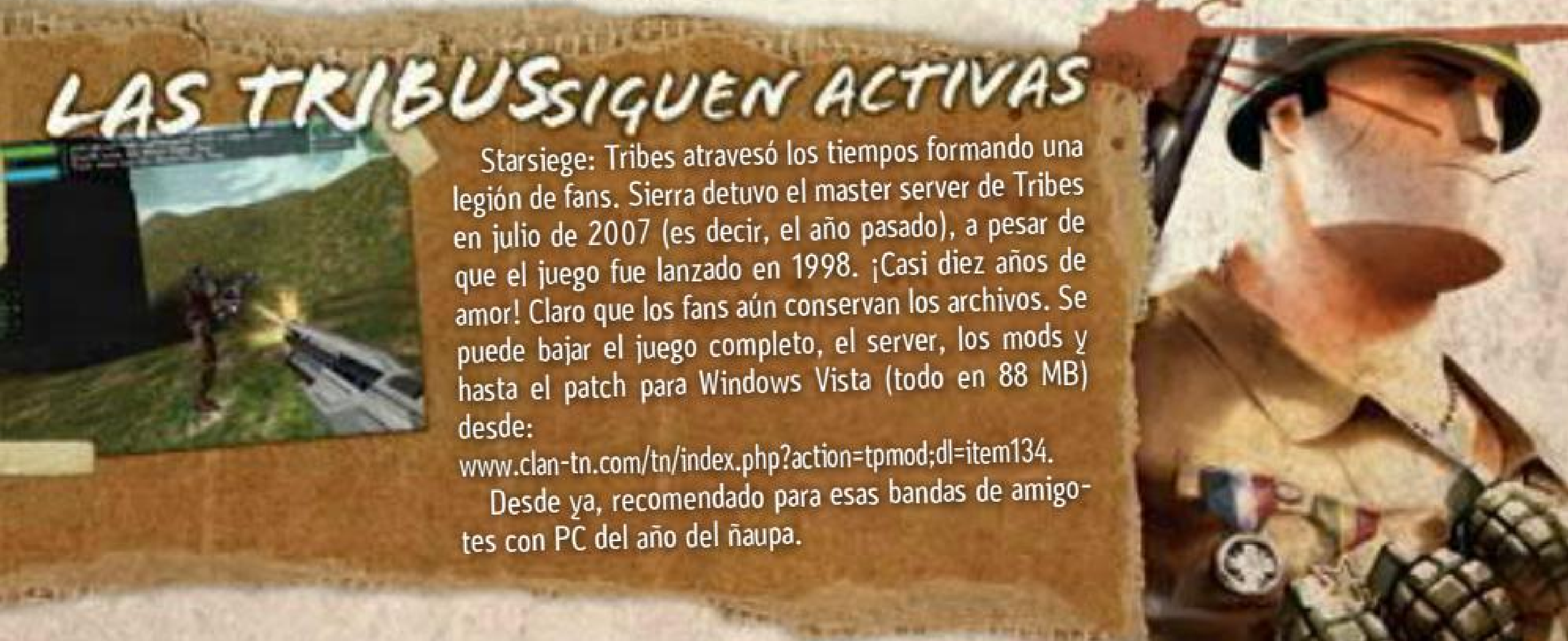
DICE confirmó que, a la fecha de lanzamiento, este invierno argentino, habrá dos o tres mapas a los que se irán agregando más durante el año. No se prevé, por ahora, que el juego tenga un editor, debido al sistema de descarga y parche automático que tendrá; aunque se podrían agregar mods autorizados en el futuro, que la compañía pondría como download oficial.

El modo de juego principal entrega 100 "tickets" y dos banderas al comenzar la partida. Liquidar enemigos reduce la cantidad total de tickets del otro bando, y mantener bandera aumenta los propios. Se puede ganar reteniendo banderas o eliminando insurrectos.

Habrá además un sistema de puntajes –todavía sin definir por completo– en el que se pelea para uno de los dos bandos por territorio. Los puntos que gana cada soldado aumentan el total del bando, y al final de cada semana el juego premia con dinero del juego según el porcentaje de territorio ganado.

Ya se imaginan: ejércitos de tipos corriendo de un lado al otro tras una bandera, explosiones exageradas, granadazos fenomenales, tanques M4 Sherman metiendo cohete a todo mundo, jeeps brincando como conejos rabiosos, motonetas, metralla, dolor, tormentas de paracaidistas y hasta veloces Spitfire (con soldados sentados en las alas... ¡Delirante!) rasando el campo de batalla, en partidas frenéticas de 10 a 15 minutos. Todo eso con glamour. ¡Mucho glamour! Totalmente gratis. Y con "emos": cada personaje tendrá una variedad de gestos –burlas, bromas, "sugestivos"– para encabronar más al enemigo que se rompa los dientes contra el suelo o cabecear a la nena 120-60-90 que se esconde tras el Gunner con acento alemán.

Suena maravilloso. Pero más espectacular es este nuevo modelo de ventas impulsado por EA, ya conocido como "Free to Play". Si resulta y EA consigue sustentar el costo de desarrollo de Battlefield Heroes, podríamos estar asistiendo al renacimiento de nuestra pasión favorita. [i]



LAS TRIBUS SIGUEN ACTIVAS

Starsiege: Tribes atravesó los tiempos formando una legión de fans. Sierra detuvo el master server de Tribes en julio de 2007 (es decir, el año pasado), a pesar de que el juego fue lanzado en 1998. ¡Casi diez años de amor! Claro que los fans aún conservan los archivos. Se puede bajar el juego completo, el server, los mods y hasta el patch para Windows Vista (todo en 88 MB) desde:

www.clan-tn.com/tn/index.php?action=tpmod;dl=item134.

Desde ya, recomendado para esas bandas de amigotes con PC del año del ñaupa.

F2P FREE TO PLAY

El modelo de negocios impulsado por EA

Llama la atención que una compañía de las dimensiones de Electronic Arts decida abrazar el concepto de juego gratuito. Pero se entiende cuando uno piensa en el éxito que tuvo el experimento con FIFA Online, en Corea del Sur, donde el título –lanzado gratuitamente en 2006 y próximo a recibir una secuela este año– cosechó 5 millones de jugadores, los cuales generan un millón de dólares por mes por medio de compras in-game. Se trata de objetos decorativos como zapatillas y camisetas, y aceleradores de velocidad, agilidad y precisión, que cuestan centavos. De allí el nombre de "micro transacciones". Aunque la mayoría de los jugadores no compra nada, una minoría de respetable tamaño termina gastando entre US$15 y US$20 al mes. FIFA Online 2 espera capturar la atención en un mercado de 20 millones de jugadores asiáticos.

El rendimiento financiero del modelo proviene de miles o millones de jugadores que pagan todos un poco; modelo opuesto al tradicional, que cobra cada vez más caro a menos personas.

Uno de los ejemplos más nombrados es el de Second Life, cuyos ingresos se generan por medio de las microtransacciones que realizan sus miembros. Aunque cualquiera puede descargar el cliente en forma gratuita y formar parte de la comunidad sin invertir ni un solo centavo, quienes desean mejorar el aspecto de su avatar pagan por objetos virtuales, como vestimenta, tierras u objetos decorativos, usando la moneda de ese "universo" que han comprado con dinero real (tarjetas de crédito, Pay Pal, etc.). Algo similar ocurre con Red Light Center, el mundo virtual para adultos que vimos en el #2 de esta revista.

En febrero, durante la Game Developers Conference, en San Francisco, Adrian Crook, de freetoplay.biz, expuso sobre las posibilidades y futuro del modelo que ahora conocemos como F2P (Free to Play). Crook mencionó ejemplos correspondientes a otros negocios que apoyan la idea. Por ejemplo, los baños públicos de Vancouver, que son mantenidos con carteles publicitarios; los artistas musicales como Radiohead, que liberaró su álbum In Rainbows para la descarga digital previa al lanzamiento del CD, instando a sus seguidores a pagar lo que consideraran correcto (nunca dijeron qué tanto les pagaron, pero el disco llegó a los primeros puestos de ventas en el Reino Unido y los EE.UU.); también Nine Inch Nails, que en marzo pasado lanzó su álbum Ghosts I-IV bajo licencia de Creative Commons; y la compañía aérea irlandesa RyanAir, que abarata los costos de embarco, tasas y equipaje, e incluso ofrece vuelos gratuitos en Europa negociando rebajas operativas con aeropuertos y anunciantes. En todos estos casos, lo que se persigue es obtener ingresos de fuentes que no metan las manos para nada –o lo menos posible– en los bolsillos de los consumidores, dejando a la voluntad de estos el pago.

Los consumidores son muy proclives a consumir pagando pequeños precios. Un ejemplo son las rosas virtuales de US$10 de HotOrNot, el objeto más vendido de ese sitio de encuentros que, por supuesto, no cobra por registrar nuevos miembros. Facebook permite hacer regalos de US$1. Y los ejemplos se multiplican cada día.

A estas alturas, y con Internet cada día más rápida y dispersa (incluso en la Argentina se reportan tres millones de hogares con banda ancha), parece obvio que el modelo comercial clásico debe ceder el paso al F2P. Es un modelo económico muy interesante para el mundo de los videojuegos. De hecho, parece también una buena manera de combatir la piratería, que hoy –sumada al costo del hardware y al auge de las consolas– definitivamente impide progresar a la industria de los juegos de PC. EA tiene buenos planes para Battlefield Heroes, que, de funcionar como se prevé, daría pie a un modelo económico basado en F2P mucho más amplio y elaborado. Comenzaríamos a descargar legalmente más títulos AAA por los que no tendríamos que pagar absolutamente nada... sólo que veríamos anuncios y podríamos querer gastar unos pocos pesos en mejorarnos el peinado o comprar esa preciosa bazooka rosa a repetición que le vimos al enemigo.

Veremos qué pasará. Como jugadores, algo así nos conviene. Y como desarrolladores, también. Imaginen poder hacer un juego que nadie robe, y que encima el dinero llegue a borbotones. [i]

¿F2P PERO TRIPLE A?

Ya hay más de un ejemplo exitoso en F2P, en su mayoría provenientes de Asia (Corea del Sur y Malasia, especialmente). De a poco, estos juegos se están expandiendo a Occidente, convenientemente traducidos al inglés. Lo fantástico es que un FPS de alta producción como BF Heroes adopte ese modelo. Es, prácticamente, la noticia del año. ¿Es posible un mundo sin piratería, sin seriales, cracks y toda esa yerba? El tiempo lo dirá. Aquí algunos ejemplos.



Un juego de carreras multiplayer online –muy parecido a Mario Kart– hecho en Corea del Sur, desarrollado por Nexon, que próximamente se podrá jugar gratis. Los ingresos provienen del shop del juego, que incluye diferentes tipos de vehículos, pinturas, personajes, regalos y más. Durante el Open Beta, que finalizó hace días, reunió más de 20 millones de jugadores. ¡Sí, 20M! Es tremendamente adictivo. Revisen **nexon.net**, donde verán otros tres fichines F2P actualmente en funcionamiento: MapleStory (aventura 2D multiplayer), Mabinogi (un MMORPG épico-fantástico) y Audition (baile con música de moda, incluyendo a J' Lo, Britney, Fergie y más).



DUNGEON RUNNERS

Un juego de rol épico fantástico masivo en línea, completamente gratis, hecho por los creadores de Lineage. Se puede bajar y jugar gratis desde **www.dungeonrunners.com**. Los ingresos para NCsoft provienen de las micro transacciones realizadas por los miembros que adquieren mejores armas, equipo y privilegios; pero cualquiera puede divertirse en grande sin invertir ni un centavo. Muy adictivo, dinámico y con buenas misiones. Para jugar solo o hacer amigos.



RF ONLINE

Rising Force Online, mejor conocido como RF Online, es otro MMORPG gratuito, hecho en Corea del Sur, de una calidad sorprendente. Es mezcla de fantasía épica y ciencia-ficción, y cuenta con un sistema de combate orientado a equipos, batallas de guilds y tres facciones de donde elegir avatar, una experta en magia, otra en tecnología, etc.

Comprando créditos en el "Novus Shop" (con dinero real, claro) se accede a municiones, pociones, etc. pero, como demanda el modelo F2P, se puede disfrutar en grande sin pagar ni un sólo centavo.

Se puede descargar y jugar desde **www.rf-onlinegame.com**



CLUB PENGUIN

Para los horribles niñitos. Es un mundo virtual cubierto de hielo donde los pequeños son pingüinos que chatean, juegan minijuegos y aprenden. Los ingresos provienen del shop, que ofrece formas de personalizar a los pajarracos, remeras, muñecos, fiestas y más por US$6 por mes. El proyecto comenzó en 2005 de la mano de tres tipos, y en agosto del año pasado Disney lo compró por 350 millones de verdes billetes reales (más 350 millones adicionales si obtiene ganancias en 2009). El Club cuenta con más de 700 mil suscriptos y 12 millones de usuarios registrados. Niñitos argentinos, abstenerse. Está en inglés, pero es interesante verlo. **www.clubpenguin.com**





EL MUNDO EN PHOTOS

Jugar con videojuegos es bueno, pero jugar sacando fotos también. En nuestro sitio en Internet estamos haciendo un concurso destinado a forzar la neurona de todos aquellos que se las arreglen con una cámara. La consigna es tomar una foto donde la revista sea protagonista, o al menos ande tirada por ahí. Puede ser con un paisaje de fondo, o una producción a todo trapo. Puede ser un engaño visual, o un acto demente de originalidad. Puede ser algo relacionado con juegos o con otra cosa. En esencia, algo loco o algo lindo, mientras la revista esté presente.

Daremos dos premios: uno para las fotos retocadas digitalmente, y otro para las fotos logradas por medio del simple ingenio, a fin de que quienes no son habilidosos para los programas de edición también tengan oportunidad. Los premios consistirán en juegos, remeras, suscripciones y una cena romántica con nuestra correctora, Ariadna.



Fotografía tomada por Andrés Croucher (Ertai)

Cómo participar

Envíennos una foto por email a revista@irrompibles.com.ar junto a un pequeño texto contándonos qué hicieron para tomarla, título de la fotografía, fecha, nombre del autor, y nick en el foro de Irrompibles.

¡No hay fecha de vencimiento, así todos pueden participar! En el foro publicaremos todas las fotos, y en la revista las que votemos entre todos como las mejores.

Promoción válida para la República Argentina y países limítrofes.

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años.

Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años.

Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años.

Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Warhammer 40,000

Dawn of War – Soulstorm

Cuando tres son multitud

Editor: THQ | **Desarrollador:** Relic | **Género:** RTS | **Lanzamiento:** Marzo 4, 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player / 1-8 Multiplayer / Online: 8 | **Req. mínimos:** P3 1,4 GHz, Athlon XP o similares, RAM 256 GB MB, Video 32 MB, 1,8 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP. | **Req. recomend.:** Pentium 2,2 GHz, RAM 512 MB, NVIDIA GeForce 3 o ATI Radeon 8500 o equivalente | **Web oficial:** www.dawnofwargame.com | **Plataforma:** PC |

Dos nuevas razas. No se necesita los juegos anteriores para jugar con ellas.

Innovación casi nula. Single Player algo aburrido. Multiplayer buggy.

6.1



Triste es la idea de que un juego comience a ponerse viejo. Más triste es la sensación de que una saga está por terminar. Pero si algo supera a estas dos cosas por separado, es cuando vienen las dos juntas. Aquellos micos ahí afuera que se hayan dado una buena dosis de 40k en el pasado, saben muy bien lo que fueron tanto el Dawn of War original como sus dos expansiones, haciendo especial hincapié en Dark Crusade. Y para los que no lo saben, digamos que lo que entrega Soulstorm es como sentarse frente a un plato exótico y darse cuenta de que al fin y al cabo tiene gusto a pollo. Incluso nos atreveríamos a decir que, comparada con sus hermanas, Soulstorm casi está sobrando.

Se podrá pensar que es un punto a favor el no necesitar los juegos anteriores para poder correr este, pero al fin y al cabo no deja de ser una verdad a medias, porque si queremos usar un ejército determinado, más allá de los updates y los tweaks que esta expansión entrega, vamos a necesitar los títulos previos. Lo nuevo y exclusivo de esta versión son los dos ejércitos que se incorporan al combate: las Hermanas de Batalla y los Dark Eldars. Las Hermanas son una especie de Templarias fanáticas hasta la médula, que llevan a todas partes su ideal de "o seguís nuestra fe o te prendemos fuego", frase literal si tenemos en cuenta sus lanzallamas. Y por el lado de los Dark Eldars, bueno, no se necesita mucha ciencia: son eldars, pero dark, y difícilmente se les pueda pedir algo que nos deje con la boca abierta. En realidad, podemos decir lo mismo de los dos ejércitos y, si seguimos la línea un poco más, podemos decir lo mismo del juego entero. También implementaron unidades aéreas. O, mejor dicho, intentaron implementar, porque, más que buenas unidades de soporte, parecen un agregado visual.

Ahora, no entremos como caballos. Decir que el juego innova poco y nada no quiere decir que no se deje jugar. Y los adictos a un buen RTS que se quieran sacar un poco el óxido que tienen encima lo van a poder hacer, siempre y cuando no pretendan pedirle peras al olmo. La campaña para un solo jugador es más larga, lo que garantiza buenos ratos de combate a quien le tenga paciencia. Pero si en vez de preguntarse qué es lo que vendrá ahora, se terminan preguntando cuándo va a terminar, no se sientan culpables: es una inequívoca señal de que ya se pudrieron. Lo único que podría haber enderezado el carro un poco más hubiera sido su modo multiplayer, pero... está buggeado. Por el momento, hay serios problemas de estabilidad con las dos nuevas razas, y hasta que no salga un parche para poner en orden las cosas, la idea de una partida multiplayer en Soulstorm está caminando con muletas.

Podrá cumplir como un RTS forjado en acero, pero a esta altura del partido, la esencia del "más de lo mismo" no le agrada a todo el mundo. Al fin y al cabo, eso es lo que Soulstorm es. Es indiscutible que, si este va a ser el último de la saga, podría haber tenido un poquito más de punch.

Lisandro Pardo | Espectro



Lost: Via Domus

Un largo camino... ¿a casa?

Estoy en un avión, no sé cuál es el destino. Tampoco me importa demasiado. La gente va y viene por el pasillo. Un clásico. Los aviones deberían venir con pasillos en lugar de asientos, porque una vez que se apaga la luz de los cinturones, ya nadie quiere estar sentado. Le pido alguna chuchería a la azafata, y ella guarda mi cámara de fotos y mi laptop. Instantes después escucho un chillido, el avión se sacude, y las máscaras de oxígeno caen sobre nuestros rostros. El fuselaje se parte, y en medio de caos y gritos, los menos afortunados salen despedidos al exterior. Es el fin. Cierro los ojos.

¡Pum! ¡Wuoooaaahhh! (placa negra) LOST

Abro los ojos, estoy entero, pero no recuerdo absolutamente nada y estoy en una isla quién sabe dónde. ¿Cómo me llamo? ¿Cuál es mi profesión? Sigo a un perro hasta la playa y veo un avión estrellado. Escucho gritos y veo heridos. ¿Acaso venía yo en ese avión? ¿Cómo es que estoy sin un rasguño?

Eso fue lo primero que noté. Lost - Via Domus es como ser parte de un capítulo de la serie. Imaginen ser protagonistas por unas horas de la paradigmática e inexplicable estructura argumental de Lost.

Nuestro personaje es uno más de los sobrevivientes del Oceanic 815. Probablemente uno de esos que en la serie muere en dos episodios, pero que aquí es clave para poder narrar eventos que no vimos en la serie y que podrían haber ocurrido si los guionistas lo hubieran querido.

El fichín en general es un batido de aventura gráfica con unos toques de suspenso, acción y puzles, y con unos gráficos del carajo. Para ser una aventura basada en una serie televisiva (que, seamos realistas, en general siempre apestaron), me sorprendieron los requerimientos gráficos. Y claro, los muchachos pusieron toda la carne al asador para que uno sienta que realmente está en la isla.

Desafortunadamente, algunos de estos escenarios son pequeños y cercados en las esquinas por barricadas de piedras, árboles o ramas. Hubiera sido genial poder desplazarse libremente de una punta a la otra de la isla. Hubiera sido genial hacer un juego de Lost mucho más grande y amplio. La playa, la selva, la escotilla, la cabina del avión... cuánto amor gráfico hay en cada locación. Y ni hablar de los modelos de los personajes. Algunos de ellos (Jack, Kate, Ben) son increíbles. Las voces son impecables, y cada uno tiene frases que recordamos de la serie o latiguillos, como en el caso de Sawyer.

Lo que termina de cerrar el paquete es la banda de sonido. La misma utilizada en la serie, con esos golpes musicales justo en el momento indicado. Resultado: el mismo suspenso y emoción que cuando estamos frente a la tele.





REVIEW

Editor: Ubisoft | **Desarrollador:** Ubisoft Montreal | **Género:** Aventura y acción | **Lanzamiento:** Febrero 2008 (en los EE.UU) | **Jugadores:** Single Player | **Req. mínimos:** Pentium IV 2,4 GHz, RAM 1 GB, video 128 MB, 5 GB en disco | **Req. recomend.:** Intel Core 2 Duo 2,5 GHz, RAM 2 GB, video 256 MB, 5 GB en disco | **Web oficial:** www.lostgame.us.ubi.com | **Plataformas:** PC, PS3, Xbox 360 |

Interesante historia, brillante dirección y muy buenos gráficos.

Faltan personajes, es corto y no pueden saltearse las animaciones.

7.0

Volviendo al guión: nuestro héroe no sabe quién es, pero tiene que salir de la isla (lo mismo que todos los sobrevivientes del Oceanic 815 desean) y en el camino tratar de recuperar su identidad con los flashbacks del pasado. Con cada uno de ellos, se ve una acción que loopea interminablemente hasta que logramos fotografiar lo que nuestra memoria está a punto de recordar. Luego, en la isla, con la ayuda de esos recuerdos y de los demás sobrevivientes, nos abriremos camino por la selva esquivando el humo negro y lidiando con los otros.

Un detalle genial es la forma en la que se narra el fichín: de la misma manera que vemos la serie. Está dividido en capítulos. En el momento de mayor tensión, nos tira la placa negra con el archiconocido "LOST" y ese golpe musical que nos deja con sabor a más en el fin de cada capítulo televisivo. Durante unos segundos, uno se queda con los ojos abiertos y sin expresión, la boca abierta de par en par y un hilito de baba escurriendo por las comisuras. "Esto no puede ser tan corto", piensa uno; y justo en ese momento escuchamos el archiconocido: "Previously on LOST", y una rápida edición nos muestra lo jugado hasta ahora. Un resumen del capítulo anterior antes de continuar, al igual que en la serie.

BRI-LLAN-TE.

Pero como bien sabemos, en el mundo de los fichines nada es rosa (salvo en los fichines de Barbie). El juego es corto; y si uno está afilado, lo liquida enseguida, sólo para encontrarse con uno de esos finales típicos de la serie que son como un codazo en los dientes. Por supuesto, se termina rápido, y por el tipo de fichín que es, no existe el multiplayer, así que la sensación de vacío es mucho mayor.

¿Entonces esta bueno o es una pizzeta?

Es difícil para un juego sostenerse si está basado en una serie. Quien no la sigue, se pierde cosas. Pero teniendo en cuenta que esta serie es un fenómeno a nivel mundial, y que son millones y millones los fanáticos que esperamos reunirnos con nuestros héroes cada semana, ese es un detalle menor.

Como fanático, es muy difícil ser objetivo, pero sin dudas hay detalles dignos de un reglazo en los dedos a los desarrolladores. Repasemos: Juego corto. Todo lo que sea de Lost, no importa la duración, es alegría para mí. Pero, muchachos, el gamer adicto necesita una experiencia que justifique cada centavo, y si hay juegos por el mismo precio cuya emoción dura más horas, están en problemas.

Si hacemos un juego de Lost, en el campamento de la playa tratemos de ponerlos a todos. Desilusiona un poco ver a sólo cuatro o cinco si sabemos bien que sobrevivieron muchos más.

Y por último: ¿Cómo coño se les ocurre no poner un botón para saltear animaciones? Si el sistema de saves es por checkpoints automáticos (mecanismo que detesto), es sabido que algo puede pasarnos y tendremos que volver a empezar... y volver a empezar... y volver a empezar... y volver a empezar... (¿Vieron que es molesto?).

Más allá de eso, el juego hay que jugarlo. Sobre todo si son fanáticos de la serie. Ayuda con el síndrome de abstinencia semanal. ¡Ah! Por cierto, si lo juegan, hagan un curso de electricidad; me lo van a agradecer.

¡Puuumm! (placa negra) LOST

Sebastián Di Nardo | Moki

Pecar con poco, y bien

Sins of a

SOLAR EMPIRE

No hace falta una mujer exuberante para dejarse vencer por la tentación y pecar; hay algunas no tan agraciadas ni súper producidas que te dan buenas satisfacciones también. A pesar de ser un consejo de dos centavos, se aplica perfectamente tanto en otros órdenes de la vida como en este fichín.

Ironclad Games, una compañía canadiense que trabajó en otros productos con Sierra Studios, Take-Two/Rockstar Games y Disney, lanzó a principios de febrero Sins of a Solar Empire, un juego de estrategia que fue muy bien recibido por la comunidad y los principales medios.



El futuro

SoaSE nos pone a cargo de un planeta sumido en un vasto universo, donde tres civilizaciones pelean por la dominación. Para ellos, el despiadado Emperador Ming* es un santo de devoción, y se lanzan a eXplorar el cosmos con el fin de colonizar sitios remotos y eXpandir nuestras fronteras, eXplotando los recursos encontrados y eXterminando a los rivales. Lo que se dice, 4X.

Un poco de prehistoria

Juegos del género 4X hay unos cuantos pero uno de sus mJuegos del género 4X hay unos cuantos, pero uno de sus máximos exponentes es la saga Sid Meier's Civilization. La última versión es la IV y ya tiene dos expansiones. Los interestelares preferirán remitirse a Master of Orion (tuvo tres entregas), y alguno que otro a Homeworld (dos entregas), aunque este último no es un 4X propiamente dicho.

Para ejemplificar, usaremos a CIV. La dinámica de ese juego es tener muchas civilizaciones con diferentes líderes que nos proporcionan algún tipo de ventaja por su personalidad; un mundo por explorar, fijo o aleatorio y de tamaño a elección; un árbol tecnológico muy desarrollado; unidades únicas para cada civilización; diferentes

maneras de lograr la victoria; un modelo de combate simple; muchos tipos de unidades; y la posibilidad de jugarlo con otros vía LAN o Internet. Esta última posibilidad conlleva dos problemas: CIV es por turnos, y las partidas son largas.

Volviendo al presente

Sins trae algunas mejoras al género. También tiene muchas de las características definidas antes, otras que no sabríamos en qué lado poner (hay quienes las adorarán, y otros que todo lo contrario), y algunas cosillas en versiones descremadas.

A favor tiene que se juega en tiempo real y con hasta nueve jugadores más, ya sea por LAN, por Internet o contra la máquina. El universo es infinito, tan infinito como la computadora de cada quien pueda aguantar. Está dividido en galaxias con sus planetas, de los cuales hay cuatro tipos (terrícolas, desérticos, helados y volcánicos), interconectados algunos entre sí por "túneles de salto" o agujeros de gusano. El escenario que más estrellas tiene trae 9; y el que más planetas, 102. Créannos que eso es lo más cerca al infinito que van a querer estar; y si no, se bajan el editor Galaxy Forge de la página oficial y se crean su propio universo, ¡qué tanto! Allí también se pueden bajar o subir escenarios hechos por usuarios y mods. ¡Esperamos con ansias uno de Star Wars o de Star Trek! Otro detalle a favor es la diferencia en los modelos de las naves de cada civilización; realmente son distintas, y si hacemos zoom al máximo, vemos que lucen agradables. También el fondo y los planetas son muy coloridos y bien logrados, sin llegar a ser algo asombroso.

El engine usa un buen número de las tecnologías en boga, como iluminación dinámica especular por generación de fractales per-pixel; filtro Bloom; texturas comprimidas de alta resolución; Environment Mapping; Custom Pixel y Vertex Shaders para meshes y efectos; y también un sistema avanzado de partículas. ¿No lo entendieron? ¡No importa: el asunto es que se ve joya!



Sins tiene un árbol tecnológico variado que está divido en dos partes: una de acción sobre el campo civil y otra sobre el campo militar. Según la civilización que usemos, toman nombres distintos y tienen algunas diferencias en cuanto a las tecnologías por investigar –como en las mejoras que permiten–, pero, a priori, no favorecen a ningún bando sobre otro. A su vez, estas dos ramas de investigación están divididas en tres ramas con unas 10 o 20 tecnologías para investigar. Algunas de estas permiten la fabricación de prototipos que amplían el parque de naves disponibles. De las unidades hablaremos más abajo, pero si las tenemos que calificar como en el cole-

gio, se sacan un "alcanzó los objetivos propuestos".

El combate también cumple, aunque los amantes del micro manejo deseen algo más. No es un RTS, y las unidades no están concebidas al estilo piedra, papel o tijera, así que muchas veces basta con tener el poder suficiente y usarlo correctamente, o incluso dejar que se arreglen solas.

El desarrollo de los planetas se realiza en dos partes. Primero, la superficie del planeta propiamente dicha, donde podemos construir mejoras que ayuden al aumento de la población, refugios para resistir los ataques y estructuras que aumenten la capacidad logística y táctica; y gastar recursos en la exploración de los planetas colonizados, que tiene su recompensa en la forma de unos nueve artefactos únicos que suministran algún tipo de bonus. La otra parte del desarrollo de los planetas ocurre en el espacio circundante: allí podremos construir laboratorios de investigación civil y militar, hangares defensivos, torretas, minas en los asteroides, fábricas de naves, puerto comercial, etcétera.

De las características subjetivas, la primera es que las partidas son largas, pudiendo llegar a ser MUY largas; pero como se puede salvar en cualquier momento, sólo basta tener tiempo, aunque en multiplayer siempre se complica volver a juntar a los otros jugadores otra vez para continuar. Ya saben cómo es esto: si tienen una conducta tipo jugador de póker y todos los viernes a la noche se juntan con sus amigotes en una LAN o por Internet, bien pueden atreverse. La segunda es que Sins no trae la clásica campaña de un RTS, sino una colección de escenarios de final abierto y de tamaños diversos, cuyo único objetivo es dominar el universo. Durante la partida, también nos llegan algunas misiones del tipo destruir naves, dar dinero, etcétera, que reportan algún tipo de mínimo beneficio.

Los pecados de un Sistema Solar

Hasta acá todo muy lindo, pero algún palito se tiene que comer, y Sin of a Solar Empire se queda un poco corto en algunos puntos. El número de civilizaciones es minimalista... tan sólo tres: los TEC, una coalición de emergencia de comerciantes humanos que busca la riqueza expandiéndose por el universo; los ADVENT, humanoides que abrazaron una filosofía muy espiritual y quieren escribirla con sus láseres a donde lleguen; y los VASARI, una raza guerrera oscura. ¿Y adivinen qué intenciones tienen? Adivinaron.

No hay "líderes" con personalidades y características propias; sólo se puede elegir si cada rival es aggressor, fortifier, researcher o economist, y el nivel de dificultad: easy, normal, hard o unfair. Y por supuesto se puede poner al azar cualquiera de las dos opciones. Los recursos

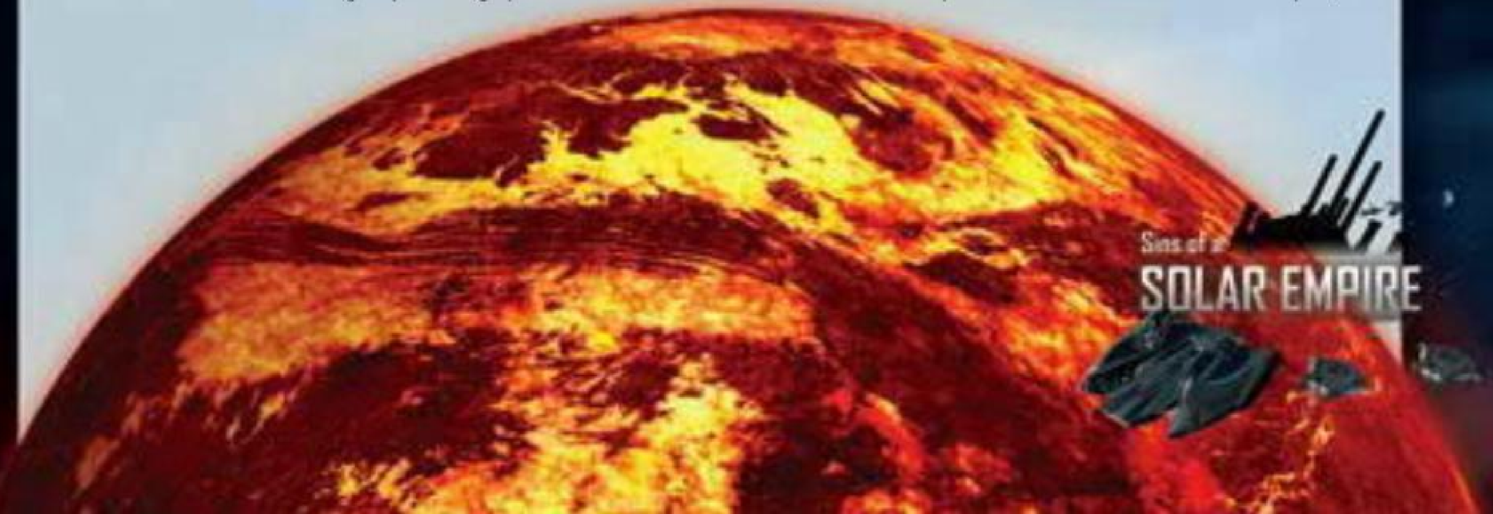


también siguen la línea minimalista, crystal y metal; y el dinero que ganemos se llama "credits". Una variedad mayor en estos puntos le daría más profundidad al juego. En tren de pedir, se puede elegir entre 42 logotipos para identificar a nuestro imperio y 10 colores, pero no trae una opción para importar un logotipo propio. Lástima, queríamos poner la [I].

Misceláneas

Tenemos la posibilidad de comprar y vender recursos con los piratas. Son bastante molestos y a cada rato atacan a nuestros mundos, pero si compramos sus favores se irán a molestar al enemigo. Si los compran otros, a aguantarse.

También existe, claro, manejo de las relaciones diplomáticas. Estas no pasan de ofrecer un tratado de paz, un



Editor: Stardock | **Desarrollador:** Ironclad Games | **Género:** 4X | **Lanzamiento:** Febrero 4 de 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player / 2 - 10 Multiplayer & Online | **Req. mínimos:** CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB – 1GB Vista, Video 128 MB (Radeon 9600 / GeForce FX 6600 o mejor), 3 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP SP2 -Vista. | **Req. recomend.:** CPU 2,2 GHz Dual o Quad, RAM 1 GB – 2GB Vista, Video 256 MB (Radeon X1600 / GeForce 7600 o superior). |
Web oficial: www.sinsofasolarempire.com |
Plataformas: PC |

Simpleza de manejo, la estítica de las batallas, la gráfica.

Puede ser largo, faltan otras opciones de victoria.

8.0



cese de fuego, ir a la guerra, o un tratado comercial y de visibilidad de naves y planetas. Un buen complemento, pero no del todo explotado. Sins se puede jugar vía Internet a través del servicio ICO (Ironclad Online), que permite rankear a los competidores y guardar sus estadísticas y partidas. La interfaz es correcta, con todos los controles a no más de dos clics, y una barra lateral con los planetas y naves de nuestro imperio que facilita el manejo.

Estos son los viajes de la nave Enterprise

Hablemos de las unidades, la sal del juego. ¿Variedad? Sí. Hay tres tamaños de naves: chicas, medianas y grandes. Las chicas y medianas son, digámoslo así, ordinarias; "expendables", dirán los militares sin corazón ni razón. Se usan, reparan o fenecen sin más y tienen una movilidad nada despreciable. Hay unas 5 o 6 de cada una. La gloria se la llevan las capital ships, enormes, poderosas y dotadas de varios tipos de armas. También hay unas 5 o 6, y son las únicas que ganan experiencia, lo que permite dotarlas de habilidades insuperables, composición que también depende de nosotros. Ni mucho ni poco; lo justo.

El tamaño de la flota no es fijo, ya que contamos con supply points, y cada nave que fabriquemos ocupa alguno de esos puntos, lo que hace que podamos armar una flota con pocas y poderosas naves, muchas rápidas y livianas o un mix. La cantidad de capital ships y de supply points se incrementa desde el menú Logistic Fleet.

The game eXperience

Con todo lo dicho, puede parecer que el juego es sencillo y tal vez no muy interesante; craso error. Al estilo O-Game, una vez que empezás, querés más y más. Conquistar nuevos mundos, desarrollar más tecnologías y tener más y mejores naves para deleitarse con la calidad gráfica de increíbles combates llenos de naves y efectos lumínicos. Algunos combates vale la pena verlos de cerca. En ocasiones tendremos que tomar rápidas decisiones si queremos agarrar a los cobardes enemigos que, al verse superados en poder de fuego, saltan como ratas a otro planeta con el láser en la cola. Pequeño tip: hay unas construcciones que sirven para perturbar el salto espacial, con lo cual nos dan unos segundos extra para liquidar alguna que otra nave más.

Sins of a Solar Empire genera una adicción interesante que les quitará unas cuantas horas de sueño, sobre todo en escenarios grandes; aunque se vuelve algo pesado tener que ir conquistando todos los planetas uno por uno. Otras condiciones de victoria hubieran sido deseables.

Epílogo

Un juego single player interesante, adictivo y estéticamente atractivo que en multiplayer puede deparar algunas alegrías extra. Recomendable. ¡Hacia las estrellas, señor Zulu!

Alfonso Gallo | fonsi2

*Archienemigo de Flash Gordon cuyo propósito era dominar la tierra y el universo

FSX: Acceleration

¿No les gustan los simuladores? Sigan leyendo

Cuando intento trasmitirles a mis amigotes gamers mi pasión por Flight Simulator, me escupen.

No logran entender cómo puede gustarme algo que no incluya municiones, sangre e insultos online.

Lo divertido de un simulador, les digo, es que justamente SIMULA condiciones reales de vuelo; y volar (y hacerlo bien, cumpliendo procedimientos, utilizando fraseología, haciendo maniobras realistas, respetando la performance de la aeronave elegida, los mínimos de operatividad, etc.) ya es lo suficientemente complicado como para sumarle municiones, sangre e insultos online.

No me entienden. Y me escupen.

Pero en Microsoft saben...

¿Y cómo se logra meter a un clásico jugador de FPS, a un aprendiz de Napoleón o a un adicto a los RPG en un cockpit virtual? Fácil: se le pone en las narices un F/A-18A Hornet, un P-51D Mustang de carrera o la terrible mole de rescate: el helicóptero EH101.

Eso y unas cuántas misiones para desafiar amigotes (o simples desconocidos vía Gamespy) y cumplir con dos de los tres requisitos que busca un gamer en cualquier juego: la sangre (cuando los rivales terminen destrozados en el suelo tras una caída a gran velocidad) y los insultos (cuando los mismos rivales se nos crucen en plena carrera y la sangre la proporcionemos nosotros).

De eso se trata FSX: Acceleration. Toda una sorpresa, porque desde hace siglos que Microsoft no publicaba un add-on para su franquicia millonaria. Eso sí, van a necesitar tener instalado Flight Simulator X para disfrutarlo.

Boeing F/A-18: ¡Yeah, baby!

Obviamente, el niño mimado del pack. ¿Quién no quiso alguna vez emular a Maverick en Top Gun y salpicar con café caliente a los controladores de Aeroparque? La mala noticia es que NO incluye armas, así que olvídense de borrar del mapa al barrio.



Viene con 14 librerías diferentes (skins, en criollo): la de los Blue Angels, la NASA, la RAAF, RCAF, SAF, USN (los Navy) y USMC (los Marines). Básicamente, lo divertido de este jet millonario es hacerlo despegar y aterrizar de un portaviones en movimiento. Y si hay mal clima, mejor. Y si es de noche, ni hablar.

Muy reconfortante para volar con amigos (compartiendo la aeronave) o junto a ellos, a velocidades match sobre Buenos Aires con destino Costa Atlántica, hacer acrobacias, volar en formación (y ver cómo tu compañero termina en el agua cuando sus técnicas de aterrizaje en el carrier dejan que desear) e intentar cumplir las misiones que incluye el pack.





Como no hay armas, deberemos investigar reportes de un vehículo volador no identificado en el Área 51, vigilar la zona de lanzamientos de Cabo Cañaveral, ofrecer escolta aérea, etcétera.

P-51D Mustang: Borracho o loco

No. No es el Mustang que viste en las pelis de la Segunda Guerra. Éste está tuneado por algún demente y tiene el doble de caballos de fuerza que su abuelito.

La idea es hacerlo participar en las carreras de Reno o en el festival Red Bull. En las primeras, a más de 500 millas por hora y rodeado de rivales, hay que conocer el circuito como la palma del mouse si se pretende tener una mínima chance de sobrevivir.

Red Bull, por su lado, es todavía más enferma: volar entre pilones, a baja altura, realizando las maniobras solicitadas, sin tocarlos y sin matarte, claro.

En las carreras reales, es posible notar los cachetes rojos de los pilotos, producto de que sus vasos sanguíneos estallaron debido a las altas fuerzas G a las que fueron sometidos sus cuerpos. Eso, o están terriblemente borrachos para animársele a la competencia...

Las misiones que se incluyen para este demonio alado son sólo carreras, pero créannos que alcanza.

EH101: Peso pesado

Tal vez el menos atrayente del grupo. Pero no por eso el menos interesante.

Controlar un helicóptero en el FSX siempre fue un desafío, y uno de estas dimensiones no se queda atrás. Menos si se espera de nosotros que rescatemos con un gancho a geólogos varados en un volcán a punto de hacer erupción, que persigamos contrabandistas o que llevemos pesados cargamentos que se bambolean y amenazan con derribar nuestro precioso Augusta Westland EH101, como si con la tormenta eléctrica presente no fuese suficiente ya...

Viene con 13 librerías diferentes: RAF, USAF, USN, Guarda Costas de US y Policía de Tokio, entre otras.

Pros y contras de Acceleration

A ver... los modelos de estas aeronaves fueron realizados por Aces Studios. Ya habían trabajado en otros modelos para la serie FS, y sabemos de lo que son capaces. No mostraron aquí todo su talento, pero alcanza para hacernos pasar un buen rato. Hay mejores add-ons para el F18, pero no incluyen tanta chuchería extra, claro.

No en todas las misiones participan los nuevos juguetes voladores. Hay transporte de pasajeros en un King Air 350, vuelos de gravedad cero en un 737, o vuelos en el Maule durante una tormenta de nieve. Esto no está nada mal, en el caso de que nos gusten los simuladores y no necesitemos tanta "acceleration" en nuestras vidas virtuales.

Para los puristas, el pack puede quedar corto. Para el resto del mundo, bien vale la pena. He dicho.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo

PENUMBRA



DIEZ HORAS DE HORROR



Groenlandia... ¡Oh! El país blanco, la isla más grande del mundo. Mucho frío, y también mucho julepe. Frío que te recorre la espalda, miedo que te atornilla los intestinos.

Black Plague empieza con una escena parecida a la película SAW. Estamos en una especie de habitación con un colchón sucio –tiene una mancha medio blancuzca en el medio, algo que ya de por sí mete miedo–, techos desvencijados y goteras; un ambiente no apto para claustrofóbicos. El lugar es una mina en Groenlandia, donde nuestro padre ha encontrado un virus devastador para la humanidad.

No se asuste

Esta es la continuación de Penumbra: Overture, aquella aventura sueca de survival horror en primera persona que vimos en 2007 y nos atrapó porque tenía un muy buen engine de física. El fuerte de Penumbra son sus puzles lógicos, que no dan lugar a las soluciones basadas en el absurdo; y también el muy logrado entorno de terror, seguramente inspirado en la obra de H.P. Lovecraft. ¡Black Plague no es apto para cobardes!

El uso de la física es buenísimo. Por ejemplo, para abrir un cajón, hay que tomarlo con el mouse y moverlo hacia "atrás" como si fuera una mano; para abrir una puerta hay que "empujarla"; y para girar una rueda, tenemos que mover el mouse en círculos. Los veteranos del fichín recordarán a Fahrenheit y a Trespasser.

Lo que Overture tenía de plomo –las peleas con perros, guardias y otras criaturas– ya no es tan predominante en Black Plague. Sigue siendo muy similar el sistema de camuflaje. Si esperaban reventar a tiros al enemigo, olvídense. Aquí, con los monstruos tenemos poco por hacer. O bien nos escondemos en la oscuridad (veremos una luz azul a nuestros





Editor: Paradox Interactive | **Desarrollador:** Frictional Games | **Género:** Survival Horror/Puzzle | **Lanzamiento:** Febrero 13, 2008 | **Jugadores:** Single Player | **Req. mínimos:** CPU 1 GHz, RAM 256 MB, Video 128 MB Radeon 8500, 1 GB en disco | **Req. recomend.:** CPU 2 GHz, RAM 1 GB, Video 256 MB, 1 GB en disco | **Web oficial:** www.penumbrablackplague.com | **Plataforma:** PC |

Puzles, ambientación, sonidos.

Termina rápido.

8.2

OSCUROS SECRETOS

Penumbra: Black Plague, así como Overture, se puede comprar online –con PayPal o tarjeta– por solamente US$20 más gastos de envío, previa registración en www.gamersgate.com. También tiene una demo (ver página 11) de tan sólo 136 MB. Black Plague próximamente tendrá versiones para Mac y Linux.

pies, lo que significa que estamos a salvo) o bien les tiramos con lo primero que encontremos por ahí cerca, cosa que la mayoría de las veces apenas hace daño. No esperen quedarse viendo a los ojos a estas horripilantes criaturas, porque al personaje –Phillip– le agarra una especie de pánico y no lo podremos controlar por entero.

En cuanto a los rompecabezas, Black Plague no es uno más: aquí sí tendremos que usar nuestro vago cerebro acostumbrado a los FPS y utilizar todo lo que nos rodea para poder pasar algunos puzles realmente difíciles.

Si están buscando una aventura de terror con mucho para pensar, este es un título excelente, de lo mejor que hemos jugado en meses. Eso sí, hay que sentarse con calma, sumergirse en la historia y disfrutar de esos oscuros momentos de horror psicológico que, a veces, meten angustia.

Muerto y sepultado

No esperen gráficas para DX10. Aquí lo importante es otra cosa: la física. Y, si bien podrían haberse puesto un par de meses más haciendo gráficas lindas, la ambientación tenebrosa y claustrofóbica, y el hecho de que en muy raras ocasiones vamos a ver la luz plena porque estamos bajo tierra, hacen olvidar los gráficos mediocres. De todas formas, son lo suficientemente buenos para no pensar en ello, sino en cómo salir de ahí sin una maldita Magnum .45.

Black Plague es un survival horror diferente a lo que estamos acostumbrados (Alone in the Dark, Silent Hill, Resident Evil), ya que la parte de acción es casi nula. Pero gracias a unos gráficos decentes y un muy buen sonido ambiental –ecos, chillidos, susurros lejanos–, dan ganas de largar el monitor un rato para tomar aire, fumarnos algún cigarro y volver nuevamente con más cojones...

Eso sí, no sirve si están borrachos. Acá hay que pensar, y en serio.

Es una pena que el juego sea tan corto –unas 10 horas como mucho–, y el final tan repentino. Pero es toda una experiencia que huele a muerto fresco. Sería bueno que otros realizadores copien las características sobresalientes de este fichín.

Si les gustó el primero, denle lugar a esta segunda parte, no se van a arrepentir. Si les gustó este, vayan y consigan el primero, si es que todavía no lo jugaron. Y recuerden: si se hacen en los pantalones o dejan el colchón sucio, no son irrompibles.

Leandro Venturini | Dioxido



eXperience112

Al servicio del gamer voyeur

Editor: DreamCatcher Interactive | **Desarrollador:** Lexis Numerique | **Género:** Aventura | **Lanzamiento:** Febrero 5, 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player | **Req. mínimos:** CPU 1,5 GHz, RAM 512 MB, Video 64 MB, 1,4 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista. | **Web oficial:** www.experience112.com | **Plataforma:** PC |

Algo nuevo y bien hecho.

Podría trastornar a los más puritanos.

7.8



¿Así que sos un picarón onanista al que le gusta espiar pendejas? ¡Chancho! ¡Vergüenza debería darte! En fin... En Experience112 se van a encontrar con algo así, aunque sin la parte hot, lamentablemente. No, acá no hay "tetas y culos". Es un juego que le da un giro al género, como para asegurarnos que las aventuras siguen dando peleas. Nosotros, orgullosos, seguimos al pie del cañón para jugarlas.

Si bien adoro al género más de lo que me aprecio a mí mismo, debo admitir que, personalmente, no esperaba Experience112 con tanto entusiasmo. Qué se yo... tengo instalado ese prejuicio de desmerecer las aventuras que llegan desde el viejo continente. Se me hacen aburridas, tediosas, ininteligible. Claro que después me cruzo con una perlita, y los prejuicios van a parar a la mismísima República de Kamchatka. Con Experience112 me pasó algo parecido. ¿Será porque por mis venas corren glóbulos con el logo de LucasArts impreso? Al final sucumbí a mi deber de reviewer, una vez más –hace cuánto que no reviso algo grosso, la pucha digo...–, y me digné a conocer esta rareza.

Experience112 sorprende desde el vamos, cuando nos enteramos de que no vamos a controlar al personaje principal por el resto del juego. Y luego nos damos cuenta de que, en verdad, nuestro anónimo alter ego se encuentra encerrado detrás de un completo sistema de vigilancia desde donde guiamos a la protagonista a resolver el enigma. Todo comienza así: un día, la científica Lea Nichols despierta desconcertada en uno de los camarotes de un barco para descubrirnos espiándola a través de una de las cámaras. El barco se encuentra encallado y abandonado en las playas de una isla tropical distante. Aparentemente, alguno de los experimentos que allí se practicaban salió mal, y se fue todo al carajo. Todos muertos. ¿Todos muertos? Menos Lea, claro, y nosotros, su único vehículo hacia la verdad. El objetivo será guiarla a través del barco a medida que vamos desentrañando el misterio y aprendemos algo más sobre nuestra propia identidad, todo enmarcado en una atmósfera de suspenso y ciencia-ficción muy convincente.

Experience112 es una aventura point-and-click, sin más. Se controla todo a través de ventanas de escritorio, como si realmente estuviéramos frente al teclado de una computadora desde donde switcheamos cámaras, arrastramos, abrimos y cerramos ventanas. Con el tiempo, también se pueden controlar el zoom y otras funciones.

A Lea la guiamos abriendo y cerrando puertas o encendiendo luces desde una ventana que hace las veces de mapa. No existen los puzles per se en Experience112. Nosotros avanzamos junto a Lea monitoreando su progreso, pero es ella quien, al final de cuentas, realiza el trabajo duro. Sólo nos pedirá que la ayudemos en la búsqueda de pistas y demás. Cuando necesite un tampón, ahí estaremos para proveérselo...

Todo muy lindo, aunque la experiencia a veces roza lo frustrante, y el progreso se torna algo pasivo. Pero, al final, tenemos una aventura diferente, muy recomendada. Es uno de esos juegos que van a odiar o amar. Tómenlo o déjenlo. Nosotros lo tomamos.

[i] Marcos G. Pesquero | Braindead

El retorno de N-Gage

La nueva consola de juegos de Nokia... ¡Es un software!



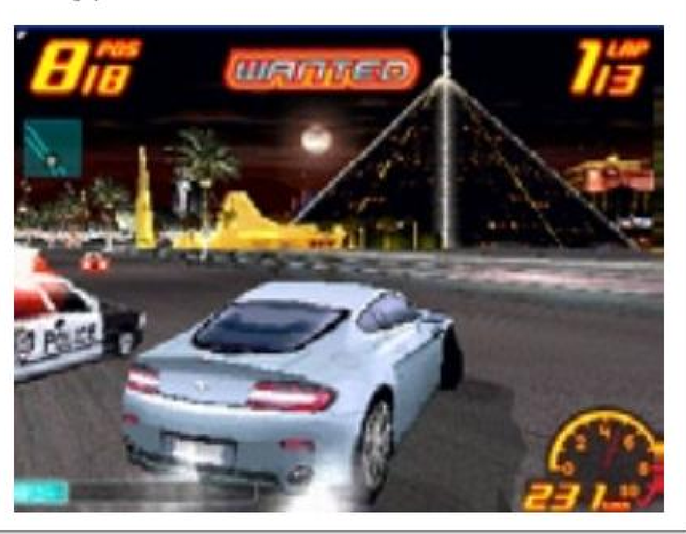
Hace algunos años, Nokia fracasó en su intento por lanzar al mercado un híbrido entre celular y consola de videojuegos. Las razones fueron varias, pero sin dudas el concepto original no fue una de ellas. Ahora, con una estrategia completamente renovada, la empresa finlandesa lo intenta de nuevo.

A fines de 2003, en pleno auge de los celulares con cámara digital y la consola Game Boy Advance de Nintendo, Nokia lanzó un dispositivo que prometía llevar lo mejor de los dos mundos: el N-Gage. Mientras lo esperábamos, viendo impresionantes capturas de pantalla y videos de lo que se traería este aparato, muchos nos imaginábamos que marcaría una época. N-Gage prometía mucho. Y, como tantas veces ha ocurrido en el ámbito de los juegos, el producto final decepcionó tanto como ilusionó.

Los errores del primer N-Gage

Desde el punto de vista técnico, el N-Gage original era un muy buen teléfono celular y su capacidad de procesamiento era más que adecuada para competir con las consolas portátiles del momento. Sin embargo, su diseño exterior –apodado en muchas partes del mundo como "taco" y, en la Argentina, "empanada"– lo hacía muy incómodo para usar como teléfono: de hecho, tenía el micrófono y el parlante en la parte transversal, por lo que para hablar había que ponerlo de costado. Además, si bien podía reproducir MP3 con buena calidad y captar radio FM, la ausencia de cámara digital lo alejó de la gran mayoría de los usuarios de celulares, interesados en grabar videos pornográficos caseros de pésima calidad, tomar fotografías de personas arrolladas por el tren en el que viajaban, o cualquier otra clase de perversidad. Lo peor, sin duda, fue que tenía problemas fatales como consola de juegos: ¡para cambiar de juego había que quitarle la batería al aparato! Para colmo, la primera camada de títulos, bastante básicos técnicamente, no ayudaron.

Al año siguiente, Nokia quiso reivindicarse y lanzó la segunda versión, N-Gage QD. Este aparato era bastante más pequeño y agradable, y solucionaba la mayoría de los problemas en cuanto a diseño exterior. Sin embargo, en un intento por reducir los costos (para ofrecerlo a tan solo U$S 99 en los Estados Unidos), Nokia quitó "insignificantes" características, como por ejemplo la recepción de FM y –letal– la capacidad de reproducir MP3 estéreo. Incluso sacó la conectividad USB (la única forma de conectarlo a la PC era mediante Bluetooth) y la recepción tribanda GSM. Y tampoco consideró invertir un par de centavos de dólar más y poner la cámara CMOS más berreta de la industria



china, con lo cual nuevamente tiró todo al tacho.

Una verdadera lástima, porque la idea original era muy buena y entre los 57 títulos que tuvo la plataforma hay excelentes desarrollos, capaces de explotar al máximo las posibilidades del hardware.



El nuevo N-Gage 2.0

Ya resignada, y mientras trataba de refritar su consola como "novedad" en mercados emergentes como el nuestro, Nokia anunció que a fines de 2006 dejaría de dar soporte al N-Gage como aparato, pero que la plataforma se mantendría en pie y sería soportada por los más poderosos celulares de la compañía. Así nacía un intento un poco más inteligente de explotar la idea, ya que se aseguraba de no limitar el mercado a un hardware que seguramente debería migrar rápidamente (considerando lo rápido que evolucionan los celulares).

Anunciada originalmente para noviembre de 2007 pero retrasada a abril de este año, la nueva plataforma N-Gage vuelve a prometer mucho, con títulos que (a juzgar por los videos que circulan por la web) son capaces de volarles la peluca a más de uno. Y no es de extrañarse teniendo en cuenta que empresas como Electronic Arts y Gameloft están involucradas. Además, con el tremendo poder de procesamiento de los celulares más modernos de la compañía (muy cercano al de una DS e incluso una PSP) el hardware no es el límite. Quien no lo crea podrá contentarse con sólo ver los demos ya existentes corriendo en el Nokia N81, tanto en www.n-gage.com como en www.youtube.com.

La estrategia de Nokia consiste en ofrecer gratuitamente el software de N-Gage, mediante el cual se pueden ejecutar y administrar los juegos (es decir, descargar, configurar, iniciar una partida online, etc.). Los títulos podrán ser adquiridos mediante esta plataforma o desde la web, tendrán un precio de 6 a 10 euros y serán debitados de la cuenta del celular (sólo en algunos países) o bien desde una tarjeta de crédito (en todo el mundo). Esto quiere decir que, a diferencia de lo que está ocurriendo con los juegos Java, los argentinos podremos acceder a N-Gage 2.0 sin restricciones.

Dispositivos compatibles

Nokia anunció que, inicialmente, los dispositivos compatibles con N-Gage 2.0 serán los modelos más poderosos de la serie N: N71, N81, N93 y N95. Estos teléfonos, basados en un poderoso procesador de arquitectura ARM11 operando con el sistema Symbian 6.0 (S60) y con pantalla de 320 x 240 píxeles, se consiguen en el mercado local por precios entre US$ 550 y US$ 1000. Curiosamente, los modelos originales de N-Gage (muy relegados tecnológicamente) por el momento no soportarán esta plataforma, y viceversa: los juegos originales, en formato MMC, no se pueden colocar en estos nuevos celulares. Sin embargo, algunos de los títulos de N-Gage 2.0 son secuelas de los juegos más populares de la primera generación, como ONE, Asphalt: Urban GT y System Rush.

Según un comunicado de la compañía, el soporte de dispositivos irá creciendo a través de los meses, por lo cual es posible que salgan juegos compatibles con el viejo N-Gage y otros celulares con sistema S60 (tanto de Nokia como otros fabricantes, como LG y Samsung). Seguramente, esta extensión dependerá de cuánto éxito tenga esta nueva idea, así que los poseedores de un celular con S60 esperaremos ansiosamente que todo salga viento en popa con esta nueva opción en el mundo de los juegos portátiles.

Juegos anunciados

Al momento de escribir estas líneas, eran 19 los juegos anunciados para esta plataforma. De algunos de ellos ya se pueden ver videos y capturas de pantalla en www.n-gage.com.

- Asphalt 3: Street Rules
- Block Breaker Deluxe
- Bounce Boing Voyage
- Brain Challenge
- Brothers in Arms
- Creebies
- Dogz
- FIFA 08
- Hooked On: Creatures of the Deep
- Midnight Pool 3D
- Mile High Pinball
- ONE
- Pro Series Golf
- Snakes Subsonic
- Space Impact Kappa Base
- System Rush: Evolution
- Tetris
- The Sims 2 Pets
- World Series of Poker: Pro Challenge

Los juegos Java del mes

Para todos los celulares con soporte para Java, este mes tenemos nuevamente juegos de la firma Gameloft, que hoy lidera el mercado en nuestro país. Sin embargo, la gente de Inmune (www.inmune.com.ar) y MTV LA Móvil (www.mtvla.com/movil) nos ha prometido títulos para el mes que viene, así que pronto tendremos variedad en nuestras páginas.

CSI: El juego móvil | Aventura gráfica | Gameloft | 7.0

La popular serie de investigación de crímenes ahora aparece en los celulares en la mejor forma: una aventura gráfica del estilo de la saga Carmen Sandiego (¿recuerdan, vejetes?).

En esta oportunidad, el equipo CSI está investigando la desaparición de una mujer en la ciudad de Las Vegas, y es nuestra misión recoger pistas, examinar objetos, extraer ADN de las pruebas, y sacar conclusiones de todo esto para hallar al asesino.

Hasta acá, todo suena muy bien: el problema surge cuando traducimos este argumento a la pequeña pantalla de un celular, con apenas un puñado de botones y una interfaz muy reducida. Las aventuras gráficas siempre se caracterizaron por estar repletas de objetos, una linealidad bastante oculta y gran trabajo de deducción por parte del jugador; con CSI no pasa lo mismo, y a veces da la sensación de que comprando un pajarito bebedor y colocándolo sobre la tecla "5" el juego terminará sin intervención nuestra alguna.

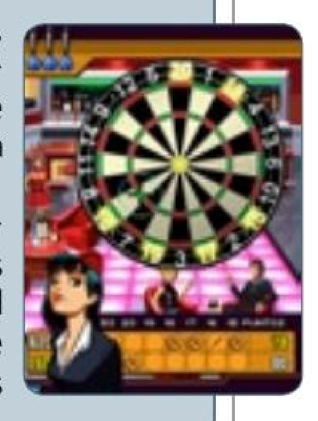


La idea es interesante y CSI ofrece una historia entretenida, pero los fanáticos del género deben quedar advertidos de las limitaciones para luego no llevarse una desilusión.

Midnight Darts | Dardos | Gameloft | 8.5

Suena curioso definir una categoría "dardos", ¿no es así? Pero, a decir verdad, esta clase de juegos atípicos parecen ser los mejores para jugar en los celulares gracias a su alta dosis de adicción. Como su nombre lo indica, Midnight Darts consiste en competir en un torneo de dardos, cuyas sedes son diversos pubs nocturnos. La mecánica es sencilla: una vez que estamos en nuestro turno, hay que apuntar al lugar deseado en el tablero y disparar. Por supuesto, las pruebas son variadas y tendrán diversos objetivos, como por ejemplo sumar una determinada cantidad de puntos sin pasarse o realizar ciertas secuencias de disparos.

Lo bueno de esta clase de juegos es que, si bien estaremos un buen rato hasta terminar con las 50 pruebas que nos ofrece el título, al ser tan adictivo nos garantiza la rejugabilidad de cada una de ellas.



Por último, otra característica interesante es que permite realizar partidas multiplayer, de hasta tres personas en el mismo celular. ¡Gran idea para pelearse con amigos en el colectivo y ser echados por el chofer!

Brothers in Arms: Art of War | Acción | Gameloft | 8.0

Luego de aparecer en el catálogo de títulos para las consolas portátiles del momento, la serie Brother in Arms creada por Gearbox por fin inunda el inmenso mercado de los celulares con su secuela Art of War. En esta ocasión, si bien sigue estando ambientado en la época de la Segunda Guerra Mundial, el título no es un FPS sino un juego de acción en tercera persona, con perspectiva superior inclinada como la del clásico Chakal (o la saga Zelda).

Con gráficos muy bien cuidados y sonidos de buen nivel, el juego, de 13 misiones divididas en tres campañas, se hace entretenido y recuerda mucho a Metal Slug, el vicio de los arcades. Lo más interesante es la variedad que ofrece, dado que podremos usar diferentes armas, como ametralladoras, bazookas e incluso tirar granadas. Así mismo, en algunas de las misiones podremos usar tanques y morteros (en este último caso, la perspectiva pasa a primera persona).



En síntesis, un título de gran nivel que sólo peca por dejarnos con ganas de más.

Un revoltijo bárbaro

De todo un poco para jugar como loco



Abandonado

Pizza Tycoon (1994)

¡Dos de muzarella pal foooondo! Pizza Tycoon es, fue y será uno de los mejores juegos de simulación administrativa (del estilo SimCity). En este peculiar Tycoon, tomamos el rol de un empresario gastronómico que debe construir su propio imperio pizzero. Comenzamos pidiendo un préstamo al banco, alquilando o comprando un local, comprando insumos y adornos, contratando gente, estableciendo una lista de proveedores, etc. Lo más original, sin embargo, pasa por la confección de nuestras recetas de pizza y por la posibilidad de trabajar para la mafia usando sus "servicios" para sabotear a la competencia. ¿No querés usar a la mafia? Ponele una bomba al local que te hace sombra, o saboteale la comida con ratas o bombitas de olor.

Pizza Tycoon es MUY difícil. No apto para newbies en esto de amasar una fortuna (je). Lo pueden descargar desde www.abandonia.com/en/games/105. Bajen también el recetario, porque si no, es el triple de jodido.





Re-jugable

Sacrifice (2000)

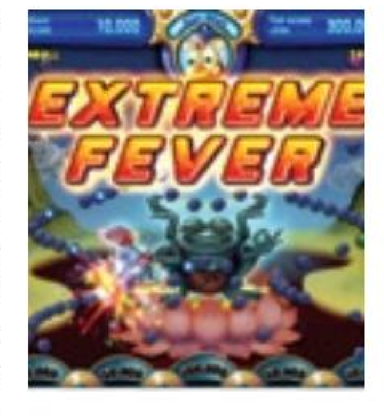
Muchos creen que Kingdom Under Fire fue el primer RTS 3D en tercera persona (¡vaya género rebuscado!), pero lo cierto es que se equivocan. Sacrifice, un juegazo de Shiny Entertaiment, no sólo fue un precursor en lo suyo, sino que ha pasado sin pena ni gloria a un inmerecido olvido. ¡Fue uno de los mejores títulos de 2000! Es una mezcla entre Black & White, Warcraft III y Citizen Kabuto (otro juegazo que hay que rejugar). Es muy muy muuuuuuuuy parecido a Overlord (PC-2007). El multiplayer es IMPRESIONANTE. Si no lo jugaron, háganlo. Si ya lo jugaron, reinstalen, dejen un mensaje en el foro y que comience la jihad.



En línea
Kart n' Crazy (165MB)

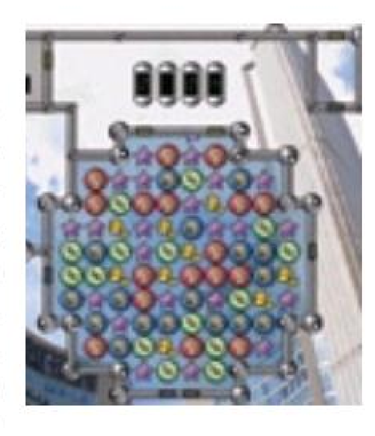
No sabemos ustedes, pero nosotros estamos recontra re mega podridos de MMO con elfitos, guerreros y magos. Tampoco nos bancamos mucho el lado cute de alguno de los MMO del estilo anime que tanto gustan a otros. Por eso, no les vamos a recomendar ningún clon de Lineage, ni de WoW, no. La recomendación del mes es Kart n' Crazy, un jueguito de autos (al estilo Mario Kart) en línea, más divertido que comer dulce de leche arriba de una calesita. Es gratis, rápido, divertidísimo, multijugador y funciona en una Pentium III. Si se cruzan con un usuario llamado Ferzzola, a correrse o enfrentar las consecuencias. Se juega desde goa.com (actualmente en Beta).

Casual
Peggle



¡Qué lindo que es PopCap.com! El mejor sitio para juegos y jugadores casuales. Son los responsables de distribuir clásicos como Bejeweled, Zuma, Insaniquarium y Chuzzle Puzzle. Peggle es el más nuevo de sus juegos y sigue la línea hiperdivertida de todos los títulos de la página. Es una especie de Patchinko en esteroides, con unicornios, topos y power ups. Para jugar en la oficina, mientras el jefe no ve.

Indie
Spandex Force



¿Les gustó el maravilloso Puzzle Quest? Si no les gustó, es porque seguro le vendieron el alma al demonio y no tienen corazón. Si les gustó, prueben Spandex Force, un clon no tan bueno –pero tampoco malo– del juegazo de Infinite Interactive. En vez de guerreros, acá son superhéroes los que luchan en un tablero a lo Bejeweled. Hay notables diferencias; ojo, no es un clon así descarado. Hay otro tipo de minijuegos, y en vez de un mapa por recorrer, acá tenemos una ciudad vista desde arriba, llena de civiles que de tanto en tanto se meten en apuros. Se sube experiencia, se compran poderes, se mejora el HQ, se combate contra supervillanos, etc. Muy lindo y recomendable para los que nos quedamos huérfanos luego de jugar y re jugar Puzzle Quest. Si todavía no jugaste este último, háganlo, y después prueben Spandex Force. Bajen la demo desde www.spandexforce.com

Emulador
Night Trap (SEGA CD)



Sí, lo sabemos. El juego es horrendo, pero hoy tiene una categoría de culto que no es del todo inmerecida. Tiene blondas colegialas medio en tarlipes en puro FMV, actuaciones dignas del cine clase B, vampiros de bajo presupuesto y la actuación estelar de Dana Plato (la rubia de Blanco y Negro) en uno de sus últimos papeles antes de dedicarse a hacer porno soft y morir de sobredosis.

El juego causó controversia, mucha, porque mostraba chicas ligeras de ropas y algo de violencia gráfica. Fue responsable, junto a Mortal Kombat, de la creación del ESRB. Descarguen el ROM/ISO desde tinyurl.com/356lnl

Maximiliano Ferzzola | MadMax

Data inútil

¿Sabías que, a pesar de su popularidad, la Hormiga Atómica protagonizó sólo un videojuego? Fue desarrollado en 1990 por Hi-Tec Software, y el nombre completo fue Atom Ant: Up and Atom. Salió para C64, ZX Spectrum y Amstrad CPC. Y sí, apestó.



Guía de VGA

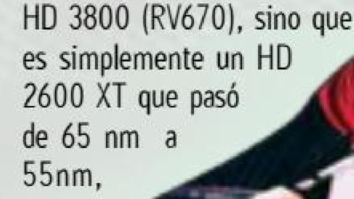
Cambiar la placa de video sin morir en el intento

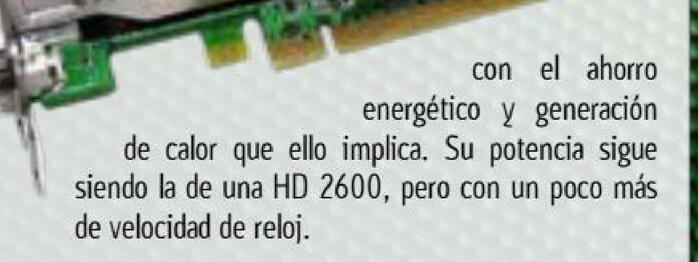
En estos meses, NVIDIA y ATI/AMD han estado trabajando como desquiciados para perforar nuestros sacrificados bolsillos. Ambas compañías han presentado una brutal cantidad de tarjetas gráficas para todos los segmentos y gustos. Hoy, en Irrompibles, separaremos los segmentos según el precio de las placas, con la idea de que puedan elegir la VGA que mejor se adapte a sus necesidades y bolsillo.

Como premisa, todas las VGA son SM 3.0 o superior y cuentan con el poder suficiente a fin de que puedan gozar de todos los títulos en el mercado compatibles con DX 9.0c o superior (Crysis, COD4, Hellgate, etc.); aunque, claro, en las de gama baja deberán resignar algún nivel de detalle o resolución. Obviamente, todas las placas son PCI Express x16, dado que ni NVIDIA ni AMD proveen ya la opción de usar AGP. Los precios son locales y obviamente pueden sufrir variaciones (hacia arriba o hacia abajo) al momento de que lean esta nota. Empecemos.

De US$100 a US$200 (Soy mico, no tengo plata, pero ¡quiero fichinear!)

ATI/AMD: Los rojos nos ofrecen, por este rango de precios, algunas opciones interesantes. Si bien no tienen un poder de video letal, sirven para mover algunos píxeles a 1024 x 768 sin muchos sobresaltos. Por ejemplo, tenemos la ATI Radeon HD 2600 XT, que si bien no es una placa súper veloz, es lo que hay por menos de 150 dolarucos. Si podemos cruzar la línea de los US$150, tenemos la ATI Radeon HD 3650. No nos confundamos, el hecho de que tenga el "3" adelante no significa que esté basada en la familia del ATI Radeon HD 3800 (RV670), sino que es simplemente un HD 2600 XT que pasó de 65 nm a 55nm, con el ahorro energético y generación de calor que ello implica. Su potencia sigue siendo la de una HD 2600, pero con un poco más de velocidad de reloj.





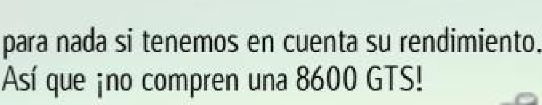
NVIDIA: Los verdes tampoco son un derroche de potencia por este price-tag. Sus opciones en este rango son 2 o 3 como mucho. Si el dinero está más cerca de los 100 que de los 200, apunten a una GeForce 8500 GT, ya que al menos tiene un bus de memoria de 128 bits y una velocidad de clock decente. ¡Por nada del mundo compren una 8400 GS, corran lejos de esa placa como Superman huye de la kriptonita! Lógicamente, si pueden invertir una moneda más, apunten a la 8600 GT con 512 MB de RAM. Sabemos positivamente que la 8600 GT corre igual (o peor en

algunos casos) que la 7600 GT, pero al menos la 8600 GT soporta DX10 y les va a dar un margen de jugabilidad en el futuro cercano, aunque sea a baja resolución.

De US$200 a US$300 (Soy muy eficiente desplumando abuelos y tíos)

ATI/AMD: Sin dudas este es uno de los segmentos más interesantes para comprar placas si disponemos del dinero. Es este rango de precios, podemos empezar por una ATI Radeon HD 2900 PRO, que ya tiene un poder de cómputo más que feliz (hay que acompañarla de una buena fuente porque consume a lo loco). Aunque realmente la frutilla de la torta, en este segmento, la tiene la HD 3850, con un rendimiento animal (duplica, por ejemplo, a una GeForce 8600 GT) por mucha menos temperatura que la HD 2900 PRO. Se ha convertido en una de las mejores opciones de su segmento; es una compra 100% segura.

NVIDIA: En este segmento, los verdes tienen muy buenos productos. Empezando por la GeForce 8800 GS, una versión castrada del 8800 GT. Castrada porque tiene menos velocidad de clock y porque reduce su bus de memoria de 256 a 192 bits. Es por este bus de memoria que la RAM de la tarjeta sólo puede ascender a 384 MB. Lo gracioso del caso es que, por la misma plata que una 8800 GS, pueden conseguir una 8600 GTS, una placa que no vale la pena



para nada si tenemos en cuenta su rendimiento. Así que ¡no compren una 8600 GTS!

Luego tenemos a la estrella del momento: La 9600 GT. Para hacerla corta, es –chirolas más, chirolas menos– un versión reducida del G92, conocido en el mundo como el 8800 GT. La 9600 GT tiene sólo 64 procesadores stream (contra 112 de la 8800 GT), pero una velocidad de clock superior, con lo cual compensa en parte los procesadores ausentes. Una 9600 GT tiene, en promedio, un 15% más de rendimiento que una ATI Radeon HD 3850, lo cual la hace una compra sumamente atractiva.

De US$300 a US$400 (Ya gano mi sueldo y no sé en qué quemarlo)

ATI/AMD: Del lado rojo, la elección es una sola: ATI Radeon HD 3870. Es la placa con la que ATI está haciendo frente a NVIDIA y tiene un desempeño súper competitivo en este rango. Además es muy eficiente, y no necesitamos de una usina nuclear para poder alimentarla como dios manda. Su calidad visual es una maravilla gracias a unos conversores digitales muy precisos.

NVIDIA: Los californianos tienen un par de variantes más en el segmento, como alguna 8800 GTS de 320 o 640 MB. Pero la mejor compra del momento, aquí, es la GeForce 8800 GT de 512 MB. Es la placa que todo fan de NVIDIA está comprando en estas pampas gracias a su rendimiento despiadado sin necesidad de invertir un dineral, como pasaba hace un año, cuando una 8800 salía una fortuna. El único consejo es que tengan cuidado con las versiones overclockeadas de fábrica, porque a veces pueden tener problemas térmicos. Nadie en su sano juicio quiere freír una placa de US$350 por 2 frames más por segundo en Crysis... ¿No?

Más de US$400 (Papá me paga la PC)

ATI/AMD: Cuando el dinero no es problema, es más simple tener un equipo poderoso... y un equipo poderoso en gráfica ATI tiene que tener una ATI Radeon HD 3870 X2, que es ni más ni menos que dos GPU HD 3870 unidas en la misma placa y haciendo crossfire de forma automática. Es incluso más accesible que la 9800 GX2, de la que hablaremos a continuación.

NVIDIA: El campeón del rendimiento en este momento es ostentado por la GeForce 9800 GX2, que, como en el caso de ATI, es simplemente dos GPU 8800 GT puestos en la misma tarjeta en forma de SLI. Claro que esto nos permite (si tenemos el dinero y la fuente necesaria) hacer un sistema Quad-SLI, con lo cual tendríamos un rendimiento astronómico... a un precio astronómico.

Finalizando

Esperamos que esta guía les sea de utilidad. No vamos a hacer recomendaciones específicas sobre marcas o modelos según el dinero, porque sabemos que ustedes tienen de antemano su corazoncito de color verde o rojo, y además posiblemente hasta tengan un fabricante en vista porque en el pasado la experiencia les ha sido grata. De manera que lo único que nos resta decir es: ¡Suerte con la compra!

[i] Pablo Salaberri | Pablitus

FE DE ERRATAS | En nuestra edición anterior, en la revisión del cooler Vendetta, de OCZ Technologies, publicamos que el modelo Tempest de esa misma compañía "está entre 7 y 9 °C por debajo del cooler Stock de Intel; y, en estados de overclock, esa diferencia se amplía a más de 10 °C". El cooler que se encuentra en esos márgenes es el Vendetta.



Irrompibles VS. Crysis

Microbyte, Sponsor oficial de esta aventura Irrompible

Los corredores de carreras tienen sponsor. Los equipos de fútbol tienen sponsor. Hasta los jugadores de tenis, rugby o golf tienen sponsor. ¿Por qué no podíamos nosotros tenerlo? Conseguimos nuestro sponsor y unas cajitas llenas de amor balístico. Unas cajitas de Crysis.

Era el momento de probarse un traje con el logotipo de la distribuidora y pavonear con orgullo nuestra esbelta figura (en realidad la mía, porque Rolo ya de esbelto tiene muy poco) enfundada en el nanotraje. Crysis sería el instrumento quirúrgico con el que intentaría extirpar, de una vez por todas, las mentiras con las que Rolo había profanado mi imagen. Gracias, Microbyte.

Marzo 20, 2008. La isla de Crysis.

El sol me pegaba de lleno. Una gota de sudor corría por mi frente, y el nanotraje me apretaba los testículos (¿o eran el aire acondicionado roto y un calzón ajustado?). Esperé dos interminables minutos hasta que Rolo se conectó.

Tomé un Hummer y pisé el acelerador a fondo, siguiendo las directivas de Rolo para encontrarnos rápido. Por supuesto, yo estaba preparado porque sabía que la rata estaría escondida, esperándome. Atravesé enloquecido un río. Tan apurado y emocionado estaba por balear a mi amigo, que volqué. Por fortuna, mi nanotraje –patrocinado por... (voz femenina en off) Microbyte– me protegió, y terminé el recorrido a pie con el traje embarrado y un par de magullones. A lo lejos podía verse una enorme instalación, donde seguramente Rolo esperaba acovachado en algún cómodo rincón.

Y así fue. Una lluvia de balas cayó sobre mí, mientras escuchaba las carcajadas de este artero monigote que gritaba descocado: "¡Ven aquíiii, Tribilín!". Sin perder el tiempo, entré en el edificio como si el demonio me estuviera oliendo el trasero. Lo encontré escondiéndose en un laboratorio. El intercambio de disparos no duró nada, pero pareció eterno, y Rolo cayó contra la pared. Descubrí con felicidad que tenía puntos para comprarme un fusil de precisión con mira. A partir de allí, Rolo fue mi geisha. Tan fácil fue todo, que terminamos investigando las leyes de la física en el maravilloso mundo de Crysis.

La ley de Volaire Cayeire (lo que vuela, cae)

(Auspicia este bloque: Microbyte)

Ya lo dicen los manuales del colegio: todo cuerpo que sube en algún momento tiene que bajar. Estas leyes se aplican perfectamente al mundo de Crysis. Este fue el caso de un puñado de palometas (de las que vuelan, no de las que quedan en los calzones) que en algún momento decidieron emigrar a otro continente virtual. Rolo gritó: "¡Mirá, miko! ¡Cacería de pajarillos!". Y comenzó a disparar su escopeta, enloquecido. Estaba enajenado como Tony Montana en Scarface. "Mirá, mirá cómo caen". Yo no veía caer nada. Las palomas seguían surcando el cielo, defecándonos. Saqué mi ametralladora, hice una rociadita y vi cómo las aves comenzaban a caer como moscas. Podríamos haber comido un sabroso guiso de paloma aquella noche, pero la cacería debió ser interrumpida bruscamente. En mi afán por abatir la mayor cantidad posible de pajarillos para ganarle en número, no me di cuenta de que el mico se me había cruzado en la línea de fuego. En mi cuenta final para el guiso había cuatro palomas y un Rolo. Lo siento, mico, juro que...¿no te vi? Jijiji.

La ley de los fabulosos acróbatas ¿chinos?

(Los mejores lanzamientos de 2008 están en www.microbyte.com.ar, visítenos.)

Nos pusimos a tontear con los poderes del nanotraje. Se nos ocurrió que utilizando el poder de la fuerza podíamos saltar lo suficientemente alto como para treparnos uno sobre el hombro del otro, a fin de hacer una torre humana. "¡Woahh, woop!", gritábamos con cada salto. Después de 15 minutos de intentar, logré pararme en una baranda, sobre una cornisa, para que Rolo trepara en mis hombros. "¡Lo conseguimos!", grité. "Serás miko... ¿Y quién tomará la foto si estás abajo?". ¡Oops! Rolo cayó de mis hombros al piso de abajo, golpeándose la entrepierna con una baranda. Mientras mis lágrimas saltaban, el mico me gritaba furioso: "¡No te rías, creo que después de esto ya no podré tener hijos virtuales!". Una vez más, se aplicó aquí la Ley de Volaire Cayeire. Todo lo que se subió se bajó (eggs included).

La ley de los clavadistas

(Auspicia Club Atlético Microbyte)

Luego de este episodio, corrí a ver a Rolo y le grité: "¡Mico, me tiro de bomba!". Y, usando el poder de fuerza del traje, hice un pique y pegué un salto en la punta de una cornisa. Volé como un pajarillo 10 o 20 metros virtuales, mientras tocaba la tecla para agacharme. Caí al agua al estilo bomba y me sentí feliz como un niño en la pileta de la









colonia de vacaciones. Rolo reía y gritaba: "¡¡Ahora voy yooooo!!". El mico, por supuesto, lo hizo con menos estilo. Voló por los aires, se clavó en el mar y golpeó con una piedra del fondo. El casco le salvó la cabeza, pero no los dientes, jijiji. Una vez más, la Ley Volaire Cayeire.

Descanso y cacería de cangrejos

(Para patrocinar este bloque, por favor comuníquense con revista@irrompibles.com.ar)

Mientras Rolo se reponía de su pésimo clavado, tomó la escopeta gritando: "¡Cacería de cangrejos!", y comenzó a disparar enloquecido. Otra vez tenía en sus ojos ese brillo de Tony Montana. Sobre la playa, dos pobres cangrejitos intentaban escapar del fuego de Rolo. Pero como está claro que mi amigo no tiene puntería, después de ocho tiros, los cangrejos seguían en su alocada fuga hacia el mar. Sin dudar disparé, y uno de ellos quedó congelado. Rolo había terminado de cargar su escopeta y continuaba disparando. Le grité: "¡Ya está, mico, ya le di a est...!" y caí muerto. En la emoción me había atravesado en su línea de fuego. Lo insulté, y me respondió: "Lo siento, no te vi. Pero está bien que le hagas compañía al cangrejo, se sentía muy solo, je je je".

Las acrobacias anfibias de Rolo

(Auspicia: Microbyte Yatch Club)

El nivel de payasadas físicas alcanzó su punto máximo cuando Rolo intentó hacer acrobacias en lancha. Yo decidí esconderme tras una piedra para fotografiar la escena. Su lancha se acercaba rápido a la orilla y no bajaba la marcha. Apuntó a toda velocidad hacia donde yo estaba y embistió la roca. Lo que siguió a continuación pareció una escena sacada de la película "Liberen a Willy". Sólo que Willy era la lancha y, al pegar en la roca, salió despedida pasando sobre mi cabeza. No pude evitar, como en la película, tocar la panza de Willy, jijiji. Rolo, en la desesperación, saltó de la lancha, cayendo con los brazos pegados al cuerpo, como un clavadista principiante que se tira del trampolín en forma de "palito" por miedo a golpearse los testículos. Esto me disparó una alocada idea.

Los Mokis de Hazzard

(Llame ahora: 0600-333-MICROBYTE)

Le cedí mi cámara virtual a Rolo y le pedí que se pare en una piedra frente al mar. "Esperame acá, mico, ya vengo", le dije. Corrí a buscar una camioneta y, rodeando la muralla de la estación, quedé frente a la piedra y el mar. Mientras aceleraba, le pedí a Rolo que fotografiara a Moki de Hazzard. Puse el freno de mano, pisé el acelerador y solté. La camioneta salió disparada como un anciano evacuando gases. Apunté a la piedra cerca de Rolo y grité como en la vieja serie televisiva: "¡¡Woooooooohaaaaaaa!!". Mi camioneta voló por el aire varios metros para estrellarse de trompa en medio de la bahía. Mientras me hundía en las profundidades, Rolo reía y gritaba: "¡Miko, por Dios, una acrobacia bíblica!". Y se zambulló para fotografiarme en lo profundo del mar. Allí estaba yo, dentro de la camioneta, en el fondo y con los vidrios astillados. Cuando recuperé el aliento, salí ileso del vehículo, pero al abandonarlo una alarma empezó a sonar, y el maldito cacharro explotó bajo el agua convirtiéndome en alimento para peces. Decidimos que ya estaba bien con las piruetas. El gamer no muere, pero respawnea dolorido.

Jackass pero con Rolo

(Recuerden: Esta revista trae suerte)

Como broche dorado, decidimos hacer un mano a mano utilizando la fuerza del nanotraje y los puños. Mientras Rolo gritaba que estaba en camino, se acercaba silencioso como un ninja bajo la protección del campo invisible (el maldito farabute intentaba atraparme desprevenido). Al volverme, vi una sombra sin cuerpo y con leves destellos azules. Claro, el traje no hace invisibles a las sombras. Sin dudar un segundo, arrojé un puñetazo que lo eyectó varios metros, dejándolo con la cara hundida en el trasero. El gamer no muere, respawnea, pero aquella noche ya habíamos tenido demasiado. Como decían en un programa de MTV, no intenten estas acrobacias en sus casas.

[i] Sebastián Di Nardo | Moki

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Escríbannos para ganar un juego original en caja que sortearemos entre las mejores cartas (ya saben, esas con grandes pensamientos, inquietudes y anécdotas). Y no dejen de visitarnos en **www.irrompibles.com.ar** para unirse a nuestra querida comunidad, una de las más cálidas y fumadas del país. ¡La mejor!

PC VS. CONSOLAS HOLA a toda la gente que hace Irrompibles! Hace poco encontré de casualidad el #2 (desde entonces me compré todas, menos la #1, que no la consigo), que me llamó la atención por la tapa, donde se leía "La tecnología de Crysis". Había escuchado hablar del juego, pero lo único que sabía era que los gráficos eran impresionantes (la verdad, no me interesan; prefiero los juegos con buena trama, aunque no se vean lindos gráficamente). Después de ver la nota, me quedé traumado por lo que pedía el juego para poder correr fluido, y esto es lo que me lleva a lo que realmente quería decir.

Creo que la PC ya no está para los juegos. Ya sé que pueden superar a cualquier consola, pero la verdad es que cuestan fortunas que no todos estamos dispuestos a pagar sólo para poder tener juegos como Crysis. Lo mejor es comprarse una consola y tener la PC para laburar y listo. Esto lo digo porque me cansé de tener que agregar y sacar cosas a mi computadora, cuando es preferible que me compre otra. Al final siempre quedan llenas de basura que no querés, especialmente de porno (y sí, hay que admitirlo). En una revista yanqui encontré un modelo de PC con 3 placas de video GeForce 8800 Ultra 768 MB (y yo ni siquiera tengo una 8800GT), fuente de 1200 W, procesador Core 2 Extreme, etcétera, que ya no tenía ni espacio para una placa de sonido, y además ni siquiera podía refrigerar bien (¿quién puede pagar eso?). Además, hoy en día en la Argentina no se puede comprar nada.

Por otro lado, algunos van a decir que las consolas next-gen son carísimas, y más si querés que se vea bien, pero bueno, cualquiera se puede conformar con una TV normal; y si en el futuro se puede comprar una TV de alta definición, mucho mejor.

Bueno, los dejo. Sólo quería comentar mi opinión con respecto a la nota PC vs. Consolas de la edición Extra #1, y tengo que decir que la revista está espectacular: las reviews y las notas son excelentes, y muy buenas las fotos de la #4 (¿De dónde sacaron a esa modelo? Está increíble). Y una última cosa: Moki es un grande... Rolo apesta. Saludos. // **Juan Maraia**

Nosotros siempre sostuvimos que lo que importa es el juego, no así la plataforma sobre la que se ejecuta. Por desgracia, el presupuesto de cada quien obliga a elegir; si no, lo ideal sería tener todas las consolas actuales (las viejas también son bárbaras) además de una PC equipada para jugar. O, en todo caso, que la alianza de las grandes compañías –de la que últimamente se habla (vean I04, pág. 10)– conduzca a definir estándares que lleguen en ayuda de los consumidores. El mundo de las PC tendría que asegurar que sus juegos funcionen siempre bien, más allá de que puedan verse mejor cuanto más potente sea el hardware. Suena complicado, pero no es imposible.

Sin embargo, los que jugamos en ambos mundos podemos reconocer que existe también una diferencia que va más allá de jugar bien o mal. En las PC se "siente" diferente. Las posibilidades, por otra parte, son inmensas. Esto es porque aún no se han consolidado ambos mundos. Las PC son criaturas nativas de Internet, y en eso todavía tienen una ventaja abrumadora. Las consolas utilizan –y muy bien– la Red, pero están limitadas. Eso también debería cambiar.

Dejando de lado las otras posibilidades que ofrece –por ejemplo, comunicacionales y laborales–, una PC puede acceder a miles de juegos gratuitos, del pasado y del presente. Como máquina de juegos, siempre fue y sigue siendo maravillosa.

Acerca de nuestra Elfa Oscura de i04, Sol Pardo, proviene de una reconocida agencia de modelos. Además de preciosa, es muy simpática. La sesión fotográfica fue increíble. Sabemos que le encantaron las fotos retocadas (originalmente, no tenía orejas de elfa ni piel gris, desde luego), y a raíz de la producción se hizo jugadora de Lineage 2. Estamos averiguando con cuál nick juega... es necesario. ¡Nos vemos en 30 días!

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martín Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano J. Ferzzola

REDACCIÓN
Nicolás Arias Binda, Fernando Coun, Alfonso Gallo, Pedro Hegoburu, Ariel Gentile, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Leandro Venturini, Constanza Villanueva

AGRADECIMIENTOS
Ismael Briasco (Psicofxp.com)
Jorgelina Pecina (Gameloft)
Revista NAH!
María de los Angeles Viacava

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

FRANK & FLUKE
Cristian Saksida

RR.PP. | VENTAS
Rodrigo Peláez / Cel. (15) 5957-7057
Mariano Sanjiao / Tel. (15) 5343-0026

[IRROMPIBLES] #5 es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto – distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar


PLAN MANIA
$34
MESSENGER GRATIS
200 SMS
$10 PARA HABLAR
SMS FREE A 1 NUMERO
PERSONALMANIA.COM.AR
Personal
PLAN CUENTAS CLARAS MANÍA MESSENGER $ 34: ALCANCE NACIONAL, DISPONIBLE PARA TECNOLOGÍA GSM Y 3G. ABONO MENSUAL DE $34 FINAL, INCLUYE CRÉDITO DE $10 FINAL Y 200 SMS. EL CLIENTE PUEDE ELEGIR UN NÚMERO AMIGO TELECOM PERSONAL S.A. PARA ENVIAR SMS GRATIS DE POR VIDA. PLAN CUENTAS CLARAS MANÍA MESSENGER $ 49: ALCANCE NACIONAL, DISPONIBLE PARA TECNOLOGÍA GSM Y 3G. ABONO MENSUAL DE $49 FINAL, INCLUYE CRÉDITO DE $20 FINAL Y 350 SMS. EL CLIENTE PUEDE ELEGIR TRES NÚMEROS AMIGOS TELECOM PERSONAL S.A. PARA ENVIAR SMS GRATIS DE POR VIDA. PARA AMBOS PLANES CUENTAS CLARAS MANIA MESSENGER: LA HABILITACIÓN DEL NÚMERO AMIGO ES SIN CARGO. SE PODRÁ CAMBIAR EL NÚMERO ELEGIDO CON CARGO DE $5 (FINAL) QUE SERÁN DESCONTADOS AUTOMÁTICAMENTE DEL CRÉDITO DISPONIBLE. CAMBIO DE NÚMERO: HASTA 3 CAMBIOS POR MES. A TRAVÉS DEL *111 EL CLIENTE HABILITA O MODIFICA EL NÚMERO AMIGO. PARA HACER USO DEL NÚMERO AMIGO SE DEBERÁ CONTAR CON CRÉDITO MAYOR A $0.50 EN LA LÍNEA. EL BENEFICIO NO APLICA CUANDO EL CLIENTE SE ENCUENTRE HACIENDO ROAMING INTERNACIONAL. DENTRO DE LAS 48 HS. POSTERIOR A LA ACTIVACIÓN DEL PLAN SE PODRÁ DISPONER DEL SERVICIO WINDOWS LIVE MESSENGER SIN CARGO DE SUSCRIPCIÓN. EL TRÁFICO GPRS GENERADO POR EL USO DEL WINDOWS LIVE MESSENGER ES CON CARGO Y EL MISMO SE DESCONTARÁ DEL CRÉDITO DISPONIBLE. MÁS INFORMACIÓN WWW.PERSONAL.COM.AR